NINTENDO Wii • 3DS • DS • Wii/DSi WARE • RETRO

04/11 • AUSGABE 168 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

IM TEST

Die ersten 3DS-Games

Super Street Fighter IV 3D
Pilotwings Resort
Pro Evo Soccer 2011 3D
Nintendogs + Cats u. v. m.

SUPER MARIO

Die Sensation

Brandheiße Infos und Bilder zu Super Mario für den 3DS!

WIR HABEN IHN!

DER 3DS IST DA!

ALLES ZUM START: SPIELE, HARDWARE UND TIPPS

AUF 18 SEITEN!

POKéMON SCHWARZ/WEISS

Profitipps – Test-Nachschlag – Retro-Reportage – Einkaufsführer

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Nur wenige Tage nach Erscheinen dieser N-ZONE ist es soweit: Der 3DS wird hierzulande erhältlich sein! Und nur wenige Tage entschieden darüber, dass wir euch in dieser Ausgabe überhaupt mit kritischen Tests über das Software-Lineup des Wunder-Handhelds informieren konnten. In der sogenannten Abgabe-Woche, in der das Heft in den Druck geht, bekamen wir die Nachricht, dass wir **Super Street Fighter IV**, **Pilotwings, Nintendogs, Pro Evo Soccer 2011** und weitere 3DS-Games noch rechtzeitig zum Test erhalten werden. Daraufhin haben wir das halbe Heft noch einmal umgebaut. Zu den Start-Titeln, die nicht mehr rechtzeitig für die aktuelle Ausgabe eintrafen, geben wir kritische Einschätzungen und Kaufempfehlungen. Damit nicht genug: Nahezu zeitgleich mit dem 3DS erscheint am 30. März das passende N-ZONE-Sonderheft, in dem wir der Hardware und weiteren Spielen noch intensiver auf den Zahn fühlen. So seid ihr bestens beraten und könnt Fehlinvestitionen vermeiden.

Außerden liefern wir euch weitere Artikel-Leckerbissen: Capcoms **Okamiden**, das neue **Yu-Gi-Oh!** und **de Blob 2** haben wir allesamt für den DS getestet. Freut euch des Weiteren auf 3DS-Vorschauberichte zu großen Nintendo-Serien wie **Super Mario, Mario Kart, Zelda, Animal Crossing, Star Fox, Professor Layton** und **Paper Mario**. Schließlich werfen wir einen Blick auf die neuen **Lego**-Spiele und auf **Skylanders: Spyro's Adventure**, Activisions sensationellen Wii-Großangriff auf die Pokémon!

Nach unserem **Schwarz/Weiß**-Lösungs-Booklet in der vorherigen N-ZONE legen wir nun nach und bieten euch diesmal Profitipps mit den Fundorten der neuen Pokémon sowie weitere Geheimnissen. Im Langzeittest verraten wir weiterhin, welche Überraschungen euch im weit fortgeschrittenen Verlauf des Spiels erwarten! Passend dazu gibt's einen Einkaufsführer mit den besten **Pokémon**-Spielen und eine große Retro-Reportage, in der wir die Historie der beliebten Sammelmonsterchen unter die Lupe nehmen.

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NINTENDO 3DS

POKÉMON SCHWARZ/WEISS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** ***Super Street Fighter IV 3D-Edition*** *und* ***Pilotwings Resort*** *– den Zuschlag für den Prügler erhielt Tom, Christoph hingegen hob ab.*
- **Test, den keiner machen wollte:** *Ridge Racer 3D – allerdings nur deshalb, weil Tom in der Redaktion als Rennspiel-Experte gilt und jeden Satz im Artikel zweimal umgedreht hätte. Also musste er selbst ans Werk!*
- **Änderung des Monats:** *Kurz vor Drucklegung dieser N-ZONE enthüllte Nintendo-Präsident Satoru Iwata Marios erstes Hüpf-Abenteuer für den 3DS. Um euch den Hüpfer zu präsentieren, räumten wir spontan zwei Seiten frei und bastelten das Heft-Cover um.*
- **Überschrift des Monats:** *Auf Seite 24 stellen wir euch das Spiel vor, das schlicht und ergreifend* ***Super Mario*** *heißt. Was glaubt ihr, unter welchem Namen das Spiel erscheinen wird? Schickt eure Ideen an redaktion@n-zone.de!*
- **Kraftakt des Monats:** *Die Redaktion pfiff auf den traditionell eher lockeren Faschingsdienstag, um euch pünktlich das N-ZONE-Sonderheft zum Nintendo 3DS zu bescheren. Ab dem 30. März 2011 ist der 80-seitige Ratgeber zum Deutschlandstart der Konsole im Zeitschriftenhandel erhältlich.*

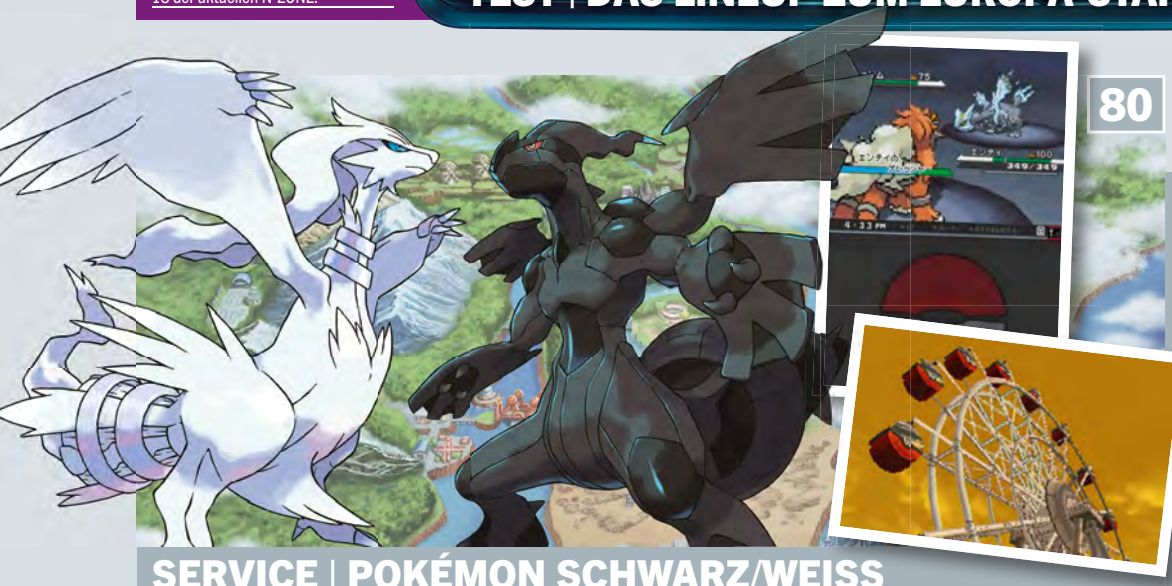
INHALT 04/2011

THOMAS

Rechtzeitig vor dem Launch der neuen Hardware haben wir die wichtigsten Spiele des Lineups wie zum Beispiel **Super Street Fighter IV 3D-Edition**, **Pilotwings Resort**, **Pro Evo Soccer 2011 3D**, **Nintendogs + Cats** und **Ridge Racer** für euch getestet. Für die Games, die es nicht mehr rechtzeitig zum Test geschafft haben, gibt's hilfreiche Kaufempfehlungen in unserer Launchreportage ab Seite 18 der aktuellen N-ZONE.

40

TEST | DAS LINEUP ZUM EUROPA-START DES 3DS



80

SEBASTIAN

Nachdem wir in der letzten Ausgabe eine kleine Komplettlösung mit den fürs Durchspielen nötigen Infos beigelegt haben, gibt's diesmal die volle Ladung an Profitipps. Kostprobe gefällig? Dann freut euch auf die Fundorte aller Pokémon und versteckten Maschinen (VMs) sowie Tipps zu den legendären Pokémon. Das war's aber noch nicht: Obendrauf haben wir einen Pokémon-Einkaufsführer, den Test-Nachschlag sowie eine spannende Retro-Reportage für euch mit ins Heft gepackt!

SERVICE | POKÉMON SCHWARZ/WEISS

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Alles zum Nintendo-3DS-Launch!	18
Besuch im Computerspiele-Museum	12
Magazin	06
Most Wanted	14
N-ZONE vor Ort: Der 3DS-Launch in Japan	16
Wii	
Lego Pirates of the Caribbean – Das Videospiel	33
Lego Star Wars III: The Clone Wars	32
Skylanders: Spyro's Adventure	30
3DS	
Die Nintendo-Star-Parade auf dem 3DS	20
- Animal Crossing 3D	
- Mario Kart 3DS	
- Paper Mario 3D	
- Star Fox 64 3D	
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	
Professor Layton and the Mask of Miracle	26
Professor Layton vs. Ace Attorney	27
Super Mario	24
DS	
Lego Ninjago	33

TEST

Charts	60
Das Team	35
Kalender	38
Meinungsmache	36
Einkaufsführer: Die besten Pokémon-Spiele	62
Release-Termine	37
So testen wir	34
Top-Spiele	58
Wii	
Finde die Unterschiede (WiiWare)	67
Natsume Championship Wrestling (Virtual Console)	66
Pucca – Mission: Küsse (WiiWare)	67
Rango	50
S.C.A.T. (Virtual Console)	66
3DS	
Super Street Fighter IV 3D-Edition	40
Pilotwings Resort	42
Pro Evolution Soccer 2011	44
Nintendogs + Cats	46
Ridge Racer 3D	47
Asphalt 3D	49
Ghost Recon: Shadow Wars	48

THOMAS

Wir haben erste Infos und Bilder zu **Super Mario** und werfen in der Nintendo-Star-Parade ab Seite 20 außerdem einen Blick auf die bereits angekündigten 3DS-Spiele der beliebtesten Nintendo-Serien. Freut euch etwa auf eine Reportage zu kommenden Hits der **Mario-**, **Zelda-**, **Layton-**, **Star Fox-** und **Animal Crossing**-Reihen!

VORSCHAU | SUPER MARIO

CHRISTOPH

Totgesagte leben länger! Kurz vor dem 3DS-Start trumpft der gute alte DS noch einmal richtig auf! Mit **Okamiden**, **Yu-Gi-Oh!**, **de Blob 2** und unserem **Pokémon Schwarz/Weiß**-Nachschlag haben wir gleich einen ganzen Schwung empfehlenswerter DS-Games unter die Lupe genommen.

TEST | DS-HIGHLIGHTS

DS

De Blob 2	57
Digger Dan & Kaboom (DSiWare)	67
Glory Days: Tactical Defense (DSiWare)	67
Model Academy (DSiWare)	67
Okamiden	54
Pokémon Schwarz/Weiss	52
Rango	51
Shantae: Risky's Revenge (DSiWare)	66
Yu-Gi-Oh! 5D's WC 2011: Over the Nexus	56

ONLINE

DSi-Kanäle	68
VideoGamesZone	70
Wii-Kanäle	66

RETRO

Die Pokémon: Ihr tadelloser Lebenslauf	74
Retro-Startseite	72

SERVICE

Spielerforum	88

Tipps & Tricks:

Ghost Trick: Phantom-Detektiv (DS)	78
Kingdom Hearts Re:coded (DS)	78
Kirby und das magische Garn (Wii)	78
Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland! (DS)	79
Pokémon Schwarz/Weiß-Profitipps (DS)	80
WWE Smackdown vs. RAW 2011 (Wii)	79

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Animal Crossing 3D, Vorschau	20
Armorines: Project S.W.A.R.M., Retro	72
Asphalt 3D, Test	47
De Blob 2, Test	57
Digger Dan & Kaboom (DSiWare), Online	67
Finde die Unterschiede(WiiWare), Online	67
Flirtgewitter, News	10
Ghost Recon: Shadow Wars, Test	50
Ghost Trick: Phantom-Detektiv, Tipps	78
Glory Days: Tactical Defense (DSiWare), Online	67
Kingdom Hearts Re:coded, Tipps	78
Kirby und das magische Garn, Tipps	78
Lego Ninjago, Vorschau	33
Lego Pirates of the Caribbean – Das Videospiel, Vorschau	33
Lego Star Wars III: The Clone Wars, Vorschau	32
Mario Kart 3DS, Vorschau	20
Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!, Tipps	79
Model Academy (DSiWare), Online	67
Natsume Championship Wrestling (VC) , Online	66
Nintendogs + Cats, Test	46
Okamiden, Test	54
Paper Mario 3D, Vorschau	22
Pilotwings Resort, Test	42
Pokémon Schwarz/Weiß, Test	52
Pro Evolution Soccer 2011, Test	44
Professor Layton and the Mask of Miracle, Vorschau	26
Professor Layton vs. Ace Attorney, Vorschau	27
Pucca – Mission: Küsse (WiiWare), Online	67
Rango, Test	50
Rayman 2: The Great Escape, Retro	73
Ridge Racer 3D, Test	47
S.C.A.T. (WiiWare), Online	66
Shantae: Risky's Revenge (DSiWare), Online	66
Skylanders: Spyro's Adventure, Vorschau	30
Star Fox 3D, Vorschau	21
Super Mario, Vorschau	24
Super Street Fighter IV 3D-Edition, Test	40
The Last Story, News	09
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Vorschau	07, 22
UDraw, News	07
WWE Smackdown vs. RAW 2011, Tipps	79
Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2011: Over the Nexus, Test	56

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

RARE AM ENDE?

Steht der Kultentwickler vor der Schließung? So schlimm ist es nicht – sagt N-ZONE.

Oh weia: Vor zehn Jahren war Rareware (heute: Rare) für Nintendo-Fans noch das Entwicklerstudio Nummer 1, wenn es um kunterbunte Rennspiele, perfekt durchdachte Ego-Shooter und sauber spielbare Actionspiele ging. Doch die Zeiten ändern sich: Rare gehört längst zu Microsoft und hat sich in letzter Zeit auf Minispielsammlungen und die Avatare (das Gegenstück zu den Miis) fokussiert. Gerüchte mehren sich, dass die Mitarbeiter bald auf der Straße sitzen. Wahrheit oder dummes Geschwätz? Wir haben die Situation analysiert.

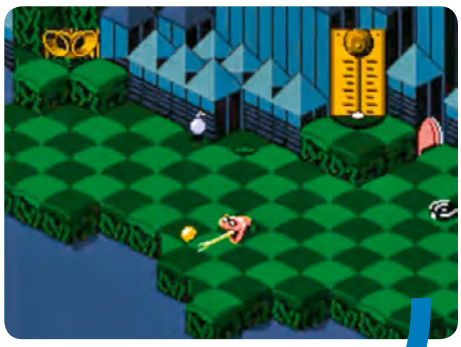
Bekannt ist: Namhafte Entwickler, darunter der Art Director Steven Crow und der Concept Artist Ryan Firchau, haben das Studio verlassen. Durch festes Nachwuchspersonal ersetzt wurde Medienberichten zufolge keiner von ihnen. Stattdessen sollen freie Entwickler den Mitarbeiterschwund kompensieren.

N-ZONE meint: Dass in der Spielebranche zahlreiche freie Mitarbeiter arbeiten, ist schon längst gängige Praxis. Denn für die Studios ist Flexibilität ein kostbares Gut: Ist ein Projekt fertiggestellt und das nächste noch nicht in Sichtweite, würde ein hoher Stamm an festen Mitarbeitern Unsummen verschlingen. Freie Mitarbeiter können dagegen problemlos (je nach zu bewältigendem Arbeitsaufkommen) eingesetzt werden. Das muss nicht zwingend ein schlechtes Zeichen sein.

Bekannt ist auch: Microsoft-Manager Scott Henson hat das britische Traditionsstudio auf Kinect-Unterstützung getrimmt. Er ließ verlauten, dass das Entwickeln von Kinect-Spielen künftig zur Grundausrichtung von Rare gehört.

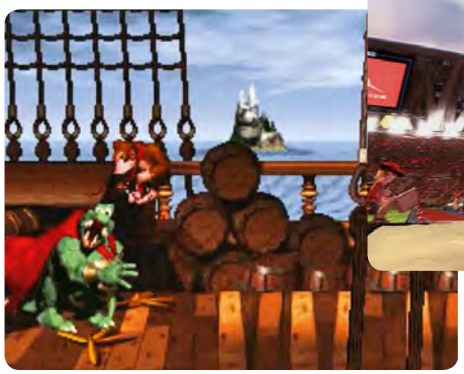
N-ZONE meint: Dass Microsoft Rare dafür gewonnen hat, Kinect-Games zu entwickeln, könnte sich als Achillesferse des Studios entpuppen. Denn floppt das nächste von Rare entwickelte Kinect-Spiel oder das Zubehör an sich, dann könnte – wohlgemerkt im allerschlimmsten Fall! – früher Schluss mit Rare sein, als gedacht. ■

Christoph meint: *„Einst war Rareware der Haus- und Hof-Entwickler für Nintendo. Hits wie **Donkey Kong Country**, **Perfect Dark**, **Banjo-Kazooie**, **Snake Rattle 'n' Roll** und ein gewisser Agenten-Shooter gehen auf das Konto der britischen Spielemacher. Und heute? Jetzt gehört das Studio Microsoft, hat mit **Grabbed by the Ghoulies** einen echten Flop gelandet und sowieso ist es seltsam ruhig um Rare geworden. Woran liegt's? **Perfect Dark Zero** war ein routinierter Shooter, bot aber relativ wenige Alleinstellungsmerkmale. **Kameo: Elements of Power** war gut, verkaufte sich aber nicht allzu oft. Und **Banjo-Kazooie: Schraube locker** sowie **Viva Piñata: Trouble in Paradise** haben die Fans auch nicht restlos überzeugt. Es lag daher nahe, das Studio zum Schaffen von Kinect-Spielen zu verdonnern (das ist nicht abwertend gemeint!). Jetzt hängt der Fortbestand von Rare allerdings einzig und allein von diesem Zubehör ab – Fluch und Segen zugleich!"*



Snake Rattle 'n' Roll fürs NES ließ 1990 die Genialität des britischen Studios erkennen.

Der Entwickler beschränkt sich derzeit auf das Programmieren von Kinect-Games. Im Bild hopsen die Kollegen Stange und Küchler in **Kinect Sports** um die Wette.



Mit **Donkey Kong Country** begann die Glanzzeit von Rareware.

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

3DS Das beste Action-Adventure aller Zeiten kommt pünktlich zum Sommer!

Auf der GDC-Messe überraschte Nintendo die **Zelda**-Fans mit neuen Eindrücken aus der Neuauflage von **Ocarina of Time**. Geschulten Blicken fällt sogar der hohe Detailgrad auf, etwa in der Szene, als sich Link im Hyrule-Laden nach neuen Ausrüstungsgegenständen umsieht. Unser Bildvergleich (unten) veranschaulicht dies. Auch Links Ausdrucksvermögen hat deutlich gewonnen. Sein Gesicht verrät auf dem 3DS viel besser, in welcher Verfassung er gerade ist und wie es um seinen Gesundheitszustand bestellt ist. ■

Christoph meint: *„Vor allem in der Nahaufnahme kommt die Liebe zu optischen Kleinigkeiten gut rüber. Zudem haben die Entwickler neue Grafikeffekte hinzugefügt. Erlernt Link beispielsweise in den Verlorenen Wäldern das Menuett des Waldes – eines der Teleporter-Lieder für seine Okarina –, sieht man, wie feine Staubpartikel durchs Bild rieseln. Zum Deutschlandstart werde ich mir die 3D-Konsole zwar noch nicht selbst kaufen, aber spätestens im Juni, wenn **Ocarina of Time** erscheint, komme ich um den 3DS nicht herum. Im N-ZONE-3DS-Sonderheft widmen wir uns in aller Tiefe dem **Zelda**-Epos."*

Auf dem N64 sah der Kaufladen noch karg und dunkel aus. Auf dem 3DS ist er gut beleuchtet, zudem sind die vielen grafischen Details echte Hingucker!

UDRAW – GAMETABLET

Wii Ab dem 4. März darf auf der Wii gemalt werden!

Nicht nur der 3DS, sondern auch die deutsche Fassung von THQs Spiel- und Zeichentablet erreichte uns kurz bevor das Heft in Druck gehen musste. Wir haben uns mit Hard- und Software vertraut gemacht, mussten aber schnell erkennen, dass man sich für einen guten Test der interessanten Wii-Hardware und der (Spiele-)Software mehr Zeit nehmen sollte, als uns zur Verfügung stand. Deswegen findet ihr ein ausführliches Review erst in der folgenden Ausgabe. Unsere bislang gewonnenen Eindrücke sind durchaus positiv - vor allem haben uns die vielen Möglichkeiten der Zeichensoftware **uDraw Studio** überrascht. Die Spielesoftware **Pictionary** und **Doods großes Abenteuer** wirken ebenfalls sehr spaßig und sofern uns das neue **SpongeBob**-Spiel für das Tablet noch rechtzeitig erreicht, testen wir dies in der nächsten N-ZONE auch gleich mit. ■

Thomas meint: *„Mit **uDraw** kann man seinen künstlerischen Ideen freien Lauf lassen – und das auf überraschend hohem Niveau. Damit wir all die Möglichkeiten des Tablets und der Software auch intensiv in Ruhe testen können, nehmen wir uns noch bis zur nächsten Ausgabe Zeit."*

AUSGEROCKT!

Guitar Hero? Eingestellt! DJ Hero? Ebenfalls weg vom Bildschirm!

Activision hat seine beiden Musikspielserien **Guitar Hero** und **DJ Hero** eingestellt. In einer offiziellen Stellungnahme heißt es, die rückgängige Weiterentwicklung im Musikspiel-Genre sei der Grund für diese Entscheidung gewesen. Außerdem möchte sich Activision, wie dem Schreiben zu entnehmen ist, darauf konzentrieren, die „weltweit besten interaktiven Erlebnisse zu schaffen". Der **Call of Duty**-Hersteller will sich jetzt auf andere Marken, herunterladbare Inhalte und das Gewinnen neuer Kunden konzentrieren. Im gleichen Atemzug wie der Entwicklungsstopp neuer Musikspiele angekündigt wurde, gab der Megakonzern übrigens auch das Aus für das Actionspiel **True Crime: Hong Kong** bekannt, das einst für die PlayStation 3 und die Xbox 360 erscheinen sollte. ■

Christoph meint: *„Eigentlich war absehbar, dass Activision sich demnächst von seinen Musikspielen trennen würde. Zu teuer waren zuletzt die Lizenzierungskosten für die Songs, zu gering die Verkaufszahlen der letzten Serienableger. Außerdem darf man nicht vergessen, dass der Handel die sperrigen Gitarren- und Schlagzeug-Verpackungen stets kritisierte. Somit ist das Aus für **Guitar Hero** und **DJ Hero** eher durch die Summe vieler Faktoren zustande gekommen. Doch Activision setzt beim Vertrieb neuer Spiele weiterhin auf Zusatz-Hardware. So kommt **Skylanders: Spyro's Adventure** mit einem USB-Portal samt Plastikfiguren in den Handel. Mehr dazu lest ihr in der Vorschaurubrik in dieser N-ZONE."*

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Bis zuletzt hielt sich unter **Pokémon**-Fans hartnäckig das Gerücht, dass die **Schwarze** und **Weiße Edition** – sofern man sie auf dem Nintendo 3DS und nicht auf dem herkömmlichen DS-Modell spielt – technisch verbessert sei. Doch der Direktor des Spiels, Junichi Masuda, bereitete den Spekulationen ein Ende: Auf der neuen Wunderkonsole wird es weder 3D-Effekte noch sonstige Veränderungen geben.

Angeblich hat Activision ein Auge auf Take Two geworfen. Für den **Call of Duty**-Konzern wäre es strategisch sinnvoll, sich den **Grand Theft Auto**-Hersteller einzuverleiben, schließlich hat Activision jüngst die Entwicklung des Actionspiels **True Crime: Hong Kong** eingestellt. Da wäre es für die Bilanz nicht schlecht, einen adäquaten Ersatz anzubieten.

Nintendo hat angekündigt, dass die Verpackungen von 3DS-Spielen im Vergleich zu bisherigen DS-Titeln aus 15 Prozent weniger Plastik gefertigt werden. Denn die Außenhülle besteht nicht durchgängig aus Plastik. Stattdessen sind Löcher in die Verpackung gestanzt, um Materialkosten zu sparen.

TOPS & FLOPS

OKARINA-ZAUBER

Obwohl Links Geburtstag nicht mit einer Sammleredition à la **Super Mario All-Stars** gewürdigt wird, geraten wir Redakteure trotzdem in Gute-Laune-Stimmung. Gefeiert wird nichts anderes als die superbe Neuauflage von **Ocarina of Time** auf dem Nintendo 3DS. Wir durften das Action-Adventure ausführlich erproben und sind baff, wie gut die 3D-Darstellung (insbesondere beim Kampf gegen Gohma) gelungen ist. Also: kein Grund für Tristesse in Links Heimatland Hyrule. Das sieht Tingle ganz genauso!

TEST-ÖDNIS

Die Testrubrik dieser N-ZONE ist mit **Okamiden** und einer erweiterten Analyse zur **Schwarzen** und **Weißen Pokémon-Edition** zwar hochwertig bestückt. Aber das täuscht nicht darüber hinweg, dass wir noch nie zuvor so wenige Wii-Spiele im Test hatten. Beim bisherigen DS-Modell zeichnet sich langsam, aber sicher die Ablösung durch die Nachfolgekonsole ab. Hoffentlich bringt der 3DS neuen Schwung.

LINK FEIERT (ALLEINE)

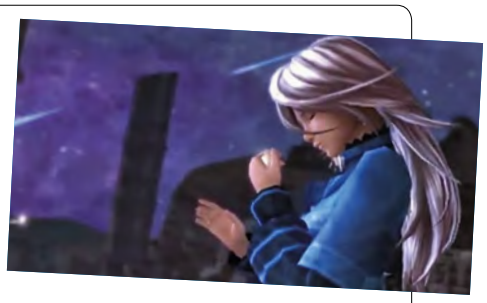
Kaum zu glauben, aber wahr, unser Spitzohr wird 25 Jahr'! Die Redaktion und die Leser gratulieren Link zu einem Vierteljahrhundert voller Action, Abenteuer und Adrenalin. Aber warum bringt Nintendo – anders als bei Marios Jubiläum – keine Sammleredition mit klassischen **The Legend of Zelda**-Spielen heraus? Das riecht ein bisschen nach Sonderbehandlung für den weltbekannten Klempner. Dabei hat Nintendo seinem Schwertschwinger genauso viel Ruhm zu verdanken. Wir fordern: Gleichberechtigung für alle!

DREIFACHER SPASS

Wie schnell doch die Zeit vergeht! Die Ära des Nintendo DS ist am 25. März offiziell vorbei, dann nämlich läutet der 3DS eine neue Zeitrechnung ein. Exakt sechs Jahre und vierzehn Tage blieb das Vorgängermodell in Europa auf dem Markt – das ist eine ziemlich lange Zeitspanne, wenn man bedenkt, dass sich der Game Boy Advance nur vier Jahre hielt. In dieser N-ZONE nehmen wir die neue 3D-Konsole unter die Lupe, das versteht sich von selbst.

NIX LOS!

In den Monaten Januar und Februar „beglückte" uns Nintendo mit angeblichen Virtual-Console-Kultspielen wie **Magical Drop III**, **Exed Exes** oder **S.C.A.T.** – das mögen zwar keine schlechten Spiele sein, aber eben auch keine Titel, bei deren Anblick man in Ekstase gerät. Unser Tipp: Nintendo soll die letzten großen Hits im Wii-Shop anbieten (etwa **Yoshi's Island** oder **Donkey Kong 64**) und dann die Virtual Console offiziell für vollständig erklären.



THE LAST STORY

Wii Kommt das Rollenspiel doch noch nach Europa?

Erst Mitte Januar hatte Nintendo erklärt, das Wii-exklusive Rollenspiel **The Last Story** nicht außerhalb Japans veröffentlichen zu wollen. Als Grund gab das Traditionsunternehmen aus Kyoto den hohen Übersetzungsaufwand an. Außerdem seien die Produktionskapazitäten aufgrund der bevorstehenden 3DS-Veröffentlichung ohnehin ausgelastet. Allerdings machten in letzter Zeit einige Gerüchte die Runde, wonach **The Last Story** doch noch in Europa auf den Markt kommen könnte – möglicherweise mit englischen Untertiteln für alle Länder. Die Quelle dieser Spekulationen war das britische Fachmagazin **NGamer**. Wir genießen diese Meldung allerdings mit großer Vorsicht, denn Nintendo übersetzt komplexe Rollenspiele generell für alle Regionen vollständig. Und es wäre unseres Erachtens auch nicht wirtschaftlich, **The Last Story** bei den zu erwartenden geringen Verkaufszahlen hierzulande zu veröffentlichen. In Japan ist das Rollenspiel übrigens schon seit dem 27. Januar 2011 erhältlich. ■

Christoph meint: *„Gibt es noch Hoffnung, dass europäische Rollenspieler das neueste Werk des **Final Fantasy**-Schöpfers Hironobu Sakaguchi zu Gesicht bekommen? Ich erinnere mich einerseits daran, dass im April 2004 das GameCube-RPG **Baten Kaitos: Die Schwingen der Gerechtigkeit und der verlorene Ozean** überraschend nach Europa kam. Damit hatte ich nicht mehr gerechnet. Im Falle von **The Last Story** bin ich andererseits pessimistisch, denn den enormen Übersetzungsaufwand kann sich Nintendo angesichts der Fülle an 3DS-Spielen, die ebenfalls lokalisiert werden müssen, einfach nicht leisten."*

DÜRRE IM 3DS-GARTEN

3DS Electronic Arts stellt die Simulation My Garden für die 3D-Konsole ein!

Die bunte Gartensimulation **My Garden** für den 3DS wird nicht erscheinen. Dies gab Electronic Arts auf einer Veranstaltung in New York bekannt. Ursprünglich sollte der Titel, wie eine Pressemitteilung verrät, zum Start der Konsole in den Handel kommen. Gründe für diese Entscheidung nannte der Publisher nicht. Im Internet veröffentlichte Berichte, die **My Garden** eine mangelnde spielerische Qualität attestieren, lassen vermuten, dass letztlich auch EA nicht an das eigene Produkt glaubte. ■

Christoph meint: *„Wer den Screenshot, den wir auf dieser Seite abdrucken, genau beobachtet, erkennt: Die Entwicklung von **My Garden** war offensichtlich noch in einem frühen Stadium. Das belegen die schlichten Grafikeffekte, die nur schemenhaft angedeutete Touchscreen-Nutzung und die graue Konsolenabbildung, die eher wie ein Platzhalter aussieht. Es wäre außerdem ohnehin absehbar gewesen, dass eine Gartensimulation nicht gerade Höchstwertungen in der Presse eingefahren hätte.“*

FLIRTGEWITTER: ZU HEISS FÜR AMERIKA?

Wii Ist die Minispielsammlung zu sexy?

Na, na, na! Im Bild seht ihr einen Ausschnitt aus einem Werbevideo zur Wii-Minispielsammlung **Flirtgewitter**.

Flirtgewitter ist auf den ersten Blick eine ganz unscheinbare Minispielsammlung, wie es sie mittlerweile zuhauf auf der Wii gibt. Doch statt harmloser Spielchen à la **Wii Party** geht es beim Ubisoft-Produkt heiß her: Unter anderem gilt es darin, seinen Mitspielern eine Wii-Fernbedienung auf den Allerwertesten zu legen und anschließend auf diesen zu trommeln. Auch Kuss-Annährungsversuche stehen auf der Tagesordnung. Doch für den nordamerikanischen Markt scheinen diese Spielchen zu anzüglich zu sein, weshalb **Flirtgewitter** dort nicht im Handel erscheint. Und es kommt noch heftiger: US-Spieler können sich nicht einmal die Werbe-Clips zur Minispielsammlung im Internet ansehen. Die entsprechenden YouTube-Links wurden seitens Ubisoft für nordamerikanische Benutzer gesperrt. ■

WARUM ...

... wandeln sich Spielkonsolen immer mehr zu Alleskönner-Geräten?

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns beispielsweise der Funktionsvielfalt von Spielkonsolen.

Wer sich in den Neunzigerjahren ein Super Nintendo oder ein N64 kaufte, wusste, was ihn erwartet, nämlich eine reine Spielkonsole – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Doch dann kam die erste PlayStation. Sie spielte nicht nur Spiele ab, sondern auch Musik-CDs. Bei der PlayStation 2 kam zusätzlich die DVD-Wiedergabe hinzu. Seitdem sind Konsolen – ob stationär oder tragbar – immer vielseitiger geworden: Sie bieten einen Internet-Browser, ein virtuelles Fotoalbum, einen Musik-Player, Kameralinsen, eine Chat-Funktion, Wetter- und Nachrichtenkanäle und viel, viel mehr. Grund dafür ist die Tatsache, dass es für die Konsolenhersteller immer schwieriger geworden ist, allein durch einzigartige Spiele hervorzustechen. Faktisch hat jedes System seine Vorzeige-Serien. Ein Beispiel: Die neue Sony-Mobilkonsole, das Next Generation Portable Entertainment System, bietet den üblichen Mix aus Rollenspielen, Rennsimulationen, Ego-Shootern und dergleichen sowie zusätzlich eine effektreiche Grafikleistung, Außen- und Innenkameras, GPS-Unterstützung, Neigungssensoren, zwei Analogsticks und ein Touchpad auf der Rückseite. Nintendo hingegen setzt beim 3DS fast vollständig auf die Werbewirksamkeit des 3D-Effekts. Um Sony Paroli zu bieten, was weitere Funktionen betrifft, sind außerdem Augmented-Reality-Spiele, ein Webbrowser etc. im Gerät integriert. Die Funktionsvielfalt ist auch ein Zugeständnis an Mobiltelefone, die ebenfalls immer vielseitiger werden und langsam zu einer ernsthaften Bedrohung für Sony und Nintendo werden.

ANZEIGE

ASPHALT 3D

SPLINTER CELL 3D

GHOST RECON: SHADOW WARS

SPLINTER CELL 3D

- Geheimagent Sam Fisher erlebt das Abenteuer seines Lebens – jetzt in 3D!
- Neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände sorgen für noch mehr Nervenkitzel.
- Nutzt die 3DS-Features für clevere Rätsel, die man noch nie zuvor gesehen hat!
- Superpräzise Steuerung dank 3DS-Schiebe-Pad!

GHOST RECON: SHADOW WARS

- Exklusiver 3DS-Ableger der berühmten Ghost-Recon-Serie!
- Verbindet in Perfektion Taktik- mit Action-Elementen
- 37 abwechslungsreiche Missionen sorgen für dauerhafte Motivation.
- Nervenaufreibende Zwischensequenzen in bester 3D-Grafik

ASPHALT 3D

- 42 Original-Autos und -Motorräder von Ferrari, Lamborghini, Audi usw.
- Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen für bis zu sechs Spieler, natürlich kabellos!
- Unterstützt die 3DS-exklusive StreetPass-Funktion zum Austausch von Daten
- Tuning bis zum Abwinken: Hol das Maximum aus den Karossen heraus!

ERLEBE 3D

KAMPF DER GIGANTEN DINOSAURIER 3D

- So lebendig hat man die Herrscher der Urzeit noch nie erlebt!
- Prickelnde Mischung aus Strategiespiel und Action-Prügler
- Über 500 Sammel-Items sorgen für stundenlangen Spielspaß!
- Mit 18 Dinosaurier-Rassen, darunter T-Rex, Stegosaurus und Velociraptor

RAYMAN 3D

- Der kultige Jump&Run-Held ist zurück – und er ist fitter denn je!
- Das beste Rayman-Abenteuer erstrahlt in völlig neuem Glanz, natürlich in 3D!
- Mit verbesserter Kamera, Grafik, Steuerung und Lernkurve
- Riesige Spielwelt mit 45 Gebieten in 13 Umgebungen

RABBIDS 3D

- Die Rabbids stellen die Geschichte auf den Kopf – und du bist dabei!
- Spannende Jump&Run-Action in mehr als 60 Levels – alle in 3D!
- Mehr als 40 Kostüme, darunter Napoleon und die drei Musketiere
- Mit drei Spielvarianten: Story, Time Attack, Challenge Mode

UBISOFT®

KAMPF DER GIGANTEN: DINOSAURIER 3D

RAYMAN 3D

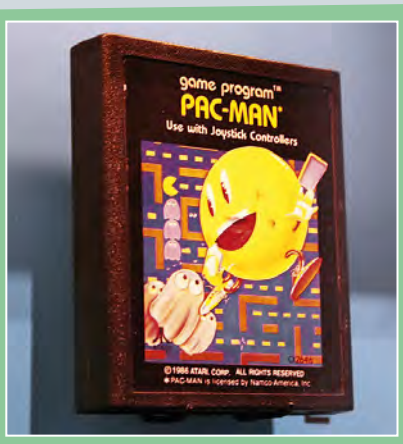
RABBIDS 3D

ZU BESUCH IM MUSEUM FÜR COMPUTERSPIELE

Patrick Neef, unser Korrespondent in Berlin, hat das Museum für euch erforscht.

So haben Fernbedienungen einst ausgesehen.

Wetten, dass wir in zehn Jahren ohne 3D-Brille zocken?



Dieses Modul ist etwa zehnmal so groß wie ein DS-Modul.

Auch verschiedenste Eingabegeräte sind ausgestellt.

Das Computerspiele-Museum an der Karl-Marx-Allee in Berlin-Friedrichshain versucht, auf 670 m² Ausstellungsfläche einen Abriss der Historie der Computerspiele darzustellen und diesem vergleichsweise jungen Medium Rechnung zu tragen. Wir waren bei der Eröffnung vor Ort.

Anfängliche Schwierigkeiten

Nach der ersten Eröffnung 1997 wurde das Museum kurze Zeit später geschlossen, die Exponate wanderten zwischenzeitlich um die ganze Welt. Im Nachhinein unterscheidet man zwischen ständiger und Wanderausstellung und will so nicht jedem aufs Brot schmieren, dass der Direktor Andreas Lange 13 Jahre für einen Standort gekämpft hat. Doch jetzt ist alles gut: Mehr als 300 Exponate haben ein sicheres Zuhause gefunden, ganz zu schweigen von den mehr als 2.300 Hardware-Exponaten, über 10.000 Magazinen und 14.000 PC- und Videospielen, die im Keller des Museums verwahrt sind.

Tagsüber im Museum

Die Ausstellung ist in drei Bereiche gegliedert: Der erste Bereich „Der spielende Mensch“ führt die Besucher in die Welt des Spielens ein, die ihren Ursprung weit vor den Computerspielen hat. Der nächste Abschnitt „Die Erfindung des digitalen Spiels“ erfüllt genau die Erwartungen, die man als Besucher dieser Thematik entgegenbringt. Hier werden die Anfänge der Computerspiele und deren Entwicklung beleuchtet. Eine Hardware-Wand erstreckt sich über die Mitte der Ausstellung und zieht jeden langjährigen Computerspieler sofort in den Bann: Von Atari-Konsolen zum C64, vom Amiga 500 zum ersten Mac, vom Game Boy zur PSP – hier findet man alle Geräte, auf denen man die digitalen Spiele genießen kann. Auch aktuelle Hardware fehlt nicht: An einer Wand befindet sich ein großer Bildschirm, angeschlossen an eine PlayStation 3, auf der man **Wipeout HD** in 3D spielen kann. Durch diesen Kontrast von Alt und Neu wird der technische Fortschritt der Computerspiele überdeutlich. Im dritten Abschnitt geht die Ausstellung aktuellen Fragen nach: Wie entwickelt sich das Medium? Wie verbreitet ist es? Wie verhalten sich Gut und Böse in Spielen?

Dem Spieltrieb freien Lauf lassen

Das Museum ist jedoch nicht so rigoros in Abschnitte eingeteilt, wie es klingen mag. An vielen Ecken laden Spielmaschinen zum Ausprobieren ein. Da wäre zum Beispiel ein alter **Pong**-Automat, der für mächtig viel Nostalgie sorgt. Beeindruckt hat uns ebenfalls ein Apparat, bei dem man durch eine Lampe erzeugte Schattenpunkte auf einer Tischplatte durch Umlegen von Holzteilen beeinflusst. Und wer dazu bereit ist, seine Schuhe auszuziehen, darf sich auf den Riesen-Joystick stellen und ein paar Aliens abschießen – gar nicht so leicht, wenn man den Joystick-Knopf plötzlich einmal mit dem Fuß drücken soll. ■

POKéMON
KEINE AUSSICHT AUF Wii-EPOS

Wii Eine sehr gute Nachricht für Pokémaniacs – und eine schlechte!

Wir verraten euch die frohe Kunde zuerst: Nintendo hat (schon vor längerer Zeit) ein neues **Pokémon**-Spiel für die Wii in Auftrag gegeben. Und jetzt die schlechte Nachricht: Dieser Titel wird kein neuer Hauptteil der Reihe sein, denn die epischen Rollenspiele bleiben dem Nintendo DS und dem 3DS vorbehalten. Auf Nachfrage des amerikanischen Online-Magazins **IGN** gab Junichi Masuda, Mitgründer von Game Freak und Director von **Pokémon Schwarz/Weiß**, eine entsprechende Auskunft: „Die **Pokémon**-Hauptserie war immer auf tragbaren Geräten präsent und wird auch in Zukunft dort bleiben." Weiter meinte er: „Ich denke, dass Mobilkonsolen zu der Vorstellung passen, die wir von **Pokémon** haben. Mit einem Handheld kann man immer miteinander kommunizieren und Daten tauschen. Das ist auch eine Übereinstimmung mit dem **Pokémon**-Spielprinzip." ■

Christoph meint:
*„Auch wenn wir nicht mit **Pokémon**-Rollenspiel-Editionen für die Wii rechnen dürfen: Kluge **Pokémon**-Ableger gab es schon in der Vergangenheit. In der N64-Ära heimste beispielsweise **Pokémon Stadium** hohe Wertungen ein, weil man sich damit mit seinen Monstern, die man auf dem Game Boy aufgepäppelt hatte, auf dem großen Bildschirm duellieren konnte. Was uns wohl auf der Wii erwartet? Hoffentlich kein ödes Kinderspiel à la **Pokémon Channel**!"*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

FAMILY GAMES: 90 GREAT GAMES PARTY PACK (Wii)

Ja, glauben die Hersteller ernsthaft, dass ein ellenlanger Spieletitel automatisch für gute Bewertungen sorgt – nach dem Motto „Viele Buchstaben, viel Spielspaß"? Das Gegenteil ist hier der Fall. Obwohl **Family Games: 90 Great Games Party Pack** – so viel Zeit muss sein, um den Titel auszuschreiben – sämtliche Minispiele der drei Serienvorgänger bietet, hält sich der Gute-Laune-Faktor in Grenzen. Denn die Minispielsammlung war schon in der Vergangenheit nicht gerade für hochwertige Unterhaltung bekannt: **Family Party** erschien im Jahr 2008 und bot unter anderem die leidlich spannenden Disziplinen „Baumstammsägen", „Tellerdrehen" und „Fußballbalancieren". Der 2009 erschienene Nachfolger mit dem Untertitel **Outdoor Fun** verlagerte – wie der Name verrät – die Minispiele nach draußen, ohne dass das Gameplay verbessert worden wäre. Und der dritte Teil namens **Winter Fun** machte ebenfalls keine Fortschritte in puncto Spielwitz. Geboten wurden darin winterliche Schneespielchen wie „Snowboarden" oder „Skispringen". Wenn man allerdings die Maßstäbe sehr junger Spieler anlegt, die mit den zahlreichen Menüs und Story-Elementen in **Mario Party 8** überfordert sein könnten, ist **Family Games** eventuell ganz nett, zumal das Spiel nur 25 Euro kostet. Eine klare Kaufempfehlung soll dies aber freilich nicht sein. ■

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA

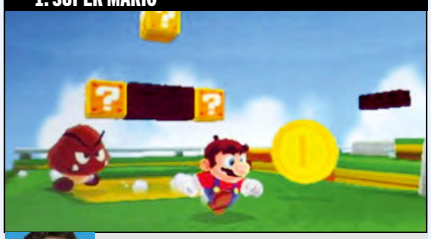
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

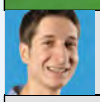
Nintendo-Präsident Iwata hat bestätigt: Die 3DS-Neuauflage von **Ocarina of Time** kommt im Juni in den Handel. Vergleichsbilder zwischen dem N64-Original und der Neuauflage findet ihr zudem in den News. Das Wii-Epos **Skyward Sword** dürfte spätestens in der Vorweihnachtszeit erscheinen. Einen offiziellen Termin für das Wii-Abenteuer gibt es noch nicht.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	Juni 2011	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1. SUPER MARIO





Yeah - darauf haben wir in der N-ZONE-Redaktion sehnlich gewartet: Endlich wurde ein **Super Mario** für den 3DS angekündigt!

- ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. THE LEGEND OF ZELDA

1 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

2 ▼		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	Nicht bekannt

4. PRO EVO SOCCER 2011 3D

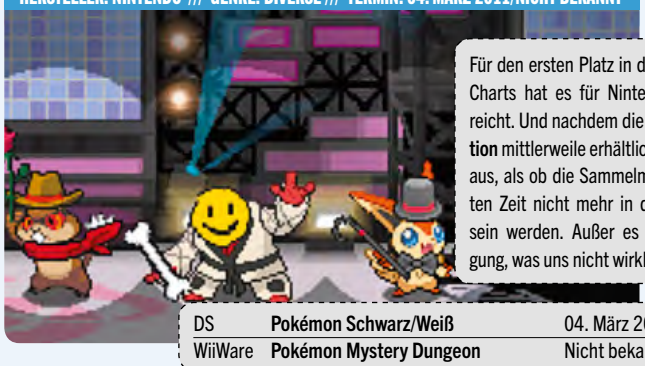
- ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	25. März 2011

5. OKAMIDEN

3 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	18. März 2011

2 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 04. MÄRZ 2011/NICHT BEKANNT

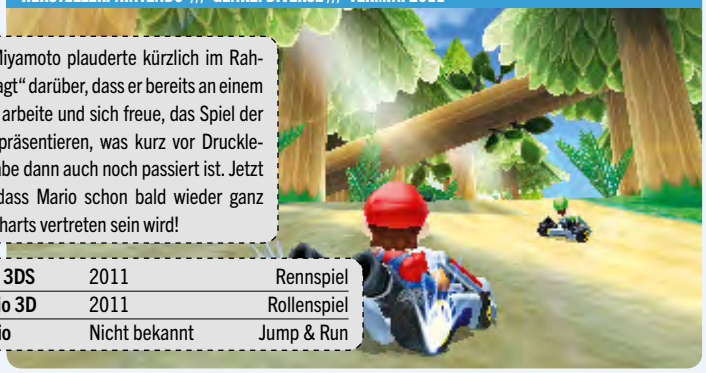


Für den ersten Platz in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts hat es für Nintendos **Pokémon** nicht gereicht. Und nachdem die **Schwarze** und **Weiße Edition** mittlerweile erhältlich ist, sieht es ganz danach aus, als ob die Sammelmonsterchen in der nächsten Zeit nicht mehr in den Top-Rängen vertreten sein werden. Außer es erfolgt eine Neuankündigung, was uns nicht wirklich überraschen würde.

DS	**Pokémon Schwarz/Weiß**	04. März 2011	Rollenspiel
WiiWare	**Pokémon Mystery Dungeon**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011



Mario-Schöpfer Miyamoto plauderte kürzlich im Rahmen von „Iwata fragt" darüber, dass er bereits an einem neuen **Mario**-Titel arbeite und sich freue, das Spiel der Öffentlichkeit zu präsentieren, was kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe dann auch noch passiert ist. Jetzt sind uns sicher, dass Mario schon bald wieder ganz oben in unseren Charts vertreten sein wird!

3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
3DS	**Super Mario**	Nicht bekannt	Jump & Run

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SUPER STREET FIGHTER IV

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: BEAT EM UP /// TERMIN: 25. MÄRZ 2011

Der wohl heißeste Launchtitel für den 3DS ist der neueste Ableger von Capcoms **Street Fighter**-Reihe. Wir können unseren Lesern da nur beipflichten und sehnen uns den 25. März herbei. Bis dahin kloppen wir uns schon mal fleißig mit der japanischen Fassung des Beat 'em Ups. Sho-Ryu-Ken!

5 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2011

In Japan gibt's gleich zum 3DS-Launch ein neues **Layton**-Spiel – wir Europäer werden uns wohl erst noch mit dem vierten **Layton** für den DS zufriedengeben müssen, bevor der Prof auch hierzulande in der dritten Dimension ermittelt.

DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 RESIDENT EVIL

HERSTELLER: CAPCOM /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

3DS	**Resident Evil: The Mercenaries**	2011	Action
3DS	**Resident Evil: Revelations**	Nicht bekannt	Action

Mit **Mercenaries** erscheint schon kurz nach dem Launch ein **Resi**-Titel für den 3DS, der allerdings nicht unumstritten ist. Ein ohne Story präsentierter Spielmodus aus der Reihe ist vielen Fans eben zu wenig! Mit **Revelations** ist zum Glück aber schon ein vollwertiges **Resi** in der Mache.

7 METAL GEAR SOLID

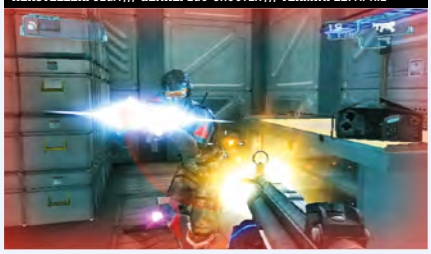
HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

8 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

9 CONDUIT 2

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** 22. APRIL



10 DEAD OR ALIVE DIMEN.

HERSTELLER: THQ /// **GENRE:** BEAT 'EM UP /// **TERMIN:** 2011

Viele Geschäfte öffneten am Samstag früher als sonst ihre Pforten, um des erwarteten Andrangs Herr zu werden, und gaben Anweisungen, wo man sich wie anzustellen hat – aber bitte nicht schon am Tag zuvor!

Kurz nach Ladenschluss am Freitag fanden sich die ersten Fans vor dem riesigen „Yodobashi Akiba" ein, um die Nacht über auf den Verkaufstag zu warten. Die Schlange …

… erstreckte sich vom Eingang an der Hausfassade entlang und …

N-ZONE VOR ORT
DER JAPAN-LAUNCH DES 3DS

Text | Jan Königsfeld

Die Kollegen der japanischen Presse waren ebenfalls vor Ort, um die wartenden Fans zu interviewen.

Ganz vorne in der Schlange konnten wir sogar einige Nicht-Japaner ausfindig machen!

Schuhe aus, Licht aus! Ob dieses Nachtlager die Kälte wirklich ferngehalten hat?

Wie bereitet man sich optimal auf den Start eines neuen Handhelds vor? Richtig! Indem man nachts in Eiseskälte auf seinem Handheld spielt. Wohl denen, die sich einen eigenen Stuhl mitgebracht haben.

Die ersten Sonnenstrahlen des Tages bringen vor allem eines: noch mehr Menschen, die einen Nintendo 3DS kaufen wollen!

Die Stunde der Wahrheit: Ein Sicherheitsmann geht durch die Reihen und zählt die Leute durch. Da der 3DS am Starttag nur in begrenzten Mengen erhältlich ist, können nur die ersten paar Hundert eine Konsole kaufen. Hier entscheidet sich, wer die Nacht umsonst in der Kälte verbracht hat und ohne einen 3DS nach Hause gehen muss.

8:30 Uhr. Endlich ist die Nacht zu Ende und die Türen von „Yodobashi Akiba" öffnen sich für die geduldigen Fans.

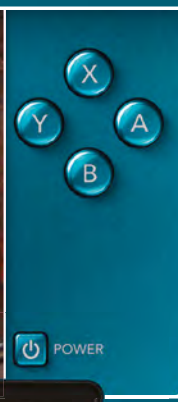
Die einströmenden Massen haben nicht nur mit dem Menschenstau zu kämpfen, auch die mitgebrachten Nachtbehelfe entpuppen sich nun als hinderlich.

Schilder und Absperrungen führen die Massen sicher in die oberen Etagen, wo schon bergeweise 3DS-Konsolen auf neue Besitzer warten.

… sogar bis um die Ecke des Gebäudes!

Die Fans trotzten der Kälte mit dicken Jacken und Decken.

Während sich die Fans häuslich niederließen, markierten die Verkäufer Laufwege und Passagen mit Absperrungen.



Am 26. Februar war es in Japan endlich so weit: Nintendos neuester Streich erblickte das Licht der Öffentlichkeit. Einen Monat vor uns Europäern können Japaner schon jetzt in das neue Handheld-Zeitalter eintauchen und sich an wirklich dreidimensionalen Spielen erfreuen!

Wie bei allen Hardware-Starts wurde auch der Release des 3DS von japanischen Fans gebührend gefeiert. Die großen Handelsketten in Tokio waren spätestens 40 Minuten nach Ladenöffnung ausverkauft! Wer da keine Vorbestellung hatte, musste sich früh in der Warteschlange einfinden. Wir waren dabei und haben für euch das Warten auf den 3DS mit vielen Fotos dokumentiert. Erlebt mit uns eine lange Nacht im Mekka der Videospieler … ■

Auch weitab des Eingangs schlummerten einige der Wartenden friedlich in ihren Schlafsäcken eingemummelt.

Im Laufe der Nacht gesellten sich immer mehr Kaufwillige zu den Wartenden. Gut, dass die Absperrungen schon standen!

Das gleiche Bild auch an den anderen Eingängen von „Yodobashi Akiba“: wartende Fans in Decken und Schlafsäcken.

Um einem Chaos vorzubeugen, zeigt dieser nette Herr an, wo die Warteschlange zu Ende ist.

Die Karte in seiner Hand gibt dem Mann mit der Nummer 358 Gewissheit: Er gehört zu den wenigen, die heute einen neuen 3DS kaufen können.

Zu jedem 3DS gab es am Erstverkaufstag eine schicke Nintendo-Tragetasche. Aber trotz allem Andrang wird in Japan an der Kasse weder gedrängelt noch geschubst.

Die stolzen ersten Käufer posieren kurz für die Presse und präsentieren ihre neuen Schätze …

… während draußen der Rest der Fans, die sich zu spät angestellt haben, leer ausgeht.

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SCREEN-INFO

Leider können wir euch in dieser N-ZONE noch keine selbst erstellten Screenshots zu 3DS-Spielen bieten. Grund dafür ist aber nicht mangelnde Zeit oder Lust, sondern die Tatsache, dass wir noch keine Hardware besitzen, mit der sich eigene Bilder erstellen lassen. Wir greifen daher auf Pressematerial zurück und merken an, wenn sich die tatsächliche Bildqualität von den gezeigten Screenshots gravierend unterscheidet.

ALLES ZUM NINTENDO 3DS

Text | Christoph Kraus

Leser fragen, N-ZONE antwortet: Hier kommen alle Fakten, die ihr zum bevorstehenden Deutschland-Start des Nintendo 3DS wissen müsst!

Was ist in der Verpackung enthalten?
Für 250 Euro gibt es die 3DS-Konsole, ein Netzteil, eine Ladestation, sechs Augmented-Reality-Karten, eine SD-Karte mit einem Gigabyte Speicherkapazität, einen ausziehbaren Touchpen und etliche Bedienungsanleitungen in mehreren Sprachen.

Bekomme ich schon wieder ein neues Ladekabel?
Nein. Der 3DS wird mit demselben Kabel aufgeladen, das auch schon dem DSi beilag.

Kann ich das Schiebe-Pad auch nutzen, um alte Nintendo-DS-Titel zu spielen?
Ja. Es setzt eure Bewegungseingaben sogar recht präzise um und ist ein adäquater Ersatz fürs digitale Steuerkreuz

Wie richte ich den Internetzugang auf dem Nintendo 3DS ein?
Die Konsole unterstützt nicht nur (wie es beim bisherigen DS der Fall war) das Internet-Verschlüsselungsverfahren WEP, sondern auch die weitaus höheren Sicherheitsstandards WPA und WPA 2. Wer noch nie eine Konsole mit einem WLAN-Hotspot verbunden hat, den führt ein charmanter Assistent durch die Prozedur. Hier zeigt sich der hohe Grad an Benutzerfreundlichkeit der Konsole. Es macht Spaß, durch das verspielte Hauptmenü zu klicken.

Wie funktioniert der StreetPass-Modus in der Praxis?
Das Funktionsprinzip möchten wir euch anhand des Mii-Makers erklären: Wenn ihr euer virtuelles Ebenbild erstellt und es für den StreetPass freigebt, könnt ihr fortan die Bekanntschaft mit den Miis anderer Spieler machen: Geht ihr beispielsweise mit zugeklappter, aber eingeschalteter Konsole spazieren und begegnet dabei anderen Nintendo-3DS-Besitzern, werden die Benutzerdaten ausgetauscht. Ein grün blinkendes Lämpchen signalisiert, dass ein Datentransfer stattgefunden hat. Fremde Miis bescheren euch oft auch Geschenke, etwa Puzzleteile. Diese lassen sich anschließend in Minispielen nutzen, die schon auf der Konsole eingespeichert sind.

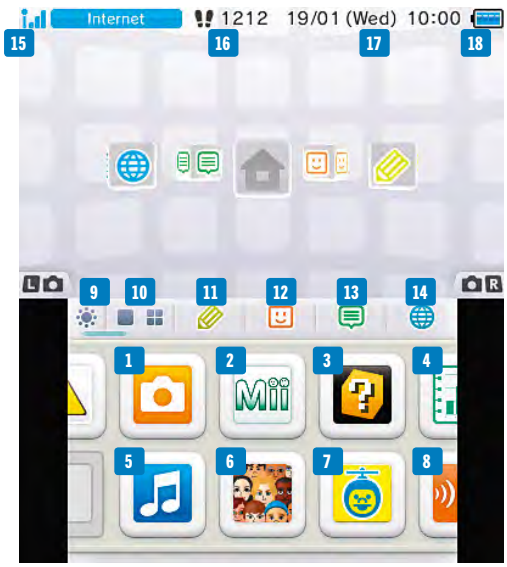
Ich habe nicht genug Geld, um mir zum 3DS-Start ein Spiel zu kaufen. Kann ich auch mit der Konsole alleine Spaß haben?
Jein. Die Konsole enthält zwar viele Spielelemente, etwa die **Face Raiders**-Anwendung, in der man sein Gesicht fotografiert und dieses auf dem Bildschirm ins Visier nimmt, indem man die Konsole dreht und neigt. Allerdings handelt es sich dabei bloß um Spielereien, keine vollwertigen Games. Der Internet-Browser ist übrigens erst nach dem Software-Update im Mai verfügbar.

Wie kommen die 3D-Fotos rüber?
Nach ausführlichen Praxistests sind wir von der Fotofunktion recht angetan. Zwar ist die Auflösung eher bescheiden, allerdings kommt der 3D-Effekt auf den Bildern gut rüber. Zudem lassen sich die Fotos auf Wunsch (wie übrigens auch die Abbildungen eurer selbst erstellten Miis) als Bilddatei auf eine SD-Card übertragen. Eine clevere Funktion!

Hat Nintendo eigentlich die Freundesliste verbessert?
Ja, sogar deutlich: Ihr könnt jetzt (wenn eure Freunde ihr Einverständnis gegeben haben) sogar sehen, ob eure Kontakte online sind und welches Spiel sie gerade spielen.

Gibt es irgendwelche Easteregg?
Ja. Pustet ihr etwa ins Mikrofon auf der Unterseite der Konsole, während ihr euch im Hauptmenü befindet, so wirbeln die Symbole wild umher. Witzig!

Spiegelt der Bildschirm, wenn ich bei Sonnenschein spiele?
Ja. Bei ungünstigen Lichtverhältnissen fällt der Blick auf den 3DS-Bildschirm recht schwer, da die Oberfläche nicht entspiegelt ist. Das fiel uns selbst beim Spielen im Büro unangenehm auf. Hoffentlich kommen demnächst Folien heraus, mit denen man im bevorstehenden Sommer besser zocken kann.



1. 3DS-Kamera
2. Mii-Maker
3. Augmented-Reality-Games
4. Aktivitätslog
5. 3DS-Sound
6. StreetPass-Mii-Lobby
7. Face Raiders
8. Download-Spiel
9. Helligkeit
10. Anordnung der Symbole ändern
11. Notizen
12. Freundesliste
13. Mitteilungen
14. Internet-Browser
15. WLAN-Verbindungsqualität
16. Gelaufene Schritte
17. Datum und Uhrzeit
18. Akkustand

DIE 3DS-STARTSPIELE IM ÜBERBLICK

RAYMAN 3D

Dieses Jump & Run bringt ein ebenso anspruchsvolles wie spaßiges Gameplay mit präziser Analogsteuerung auf den Bildschirm. Ihr könnt den Titel jedoch ignorieren, wenn ihr **Rayman 2** schon kennt. Das Spiel ist schließlich bereits auf sage und schreibe zehn Plattformen zu Hause!

Einschätzung:

SUPER MONKEY BALL 3D

Abgesehen von neuen Labyrinthen, durch die die Äffchen rollen, bietet das neue **Super Monkey Ball** kaum Innovationen. Es ist übrigens nicht möglich, gleichzeitig die 3D-Effekte zu genießen und mittels Kippsteuerung zu zocken. Das mussten wir im Praxistest leider feststellen.

Einschätzung:

RABBIDS 3D

Die verrückten Hasen erleben ihr erstes 2D-Jump&Run – wobei mit „2D“ nur die Spielperspektive gemeint ist. In 64 Levels reisen die Rabbids durch die Zeit, zum Beispiel verkleiden sie sich als Napoleon oder stiften in der Rolle der drei Musketiere mächtig Chaos. Sieht nett aus.

Einschätzung:

KAMPF DER GIGANTEN: DINOSAURIER 3D

Die Strategiespielserie ist bereits auf Wii und DS heimisch. Es ist zweifelsfrei ein deutlicher optischer Zugewinn, wenn die urzeitlichen Biester auf dem 3DS recht plastisch aussehen. Wir erwarten eine solide Testbewertung im Siebziger-Bereich.

Einschätzung:

LEGO STAR WARS III: CLONE WARS

Wie gewohnt geht es in der Bauklötzchen-Version von **Star Wars** um den Kampf „Gut gegen Böse“. Allerdings läuft das Spielprinzip unserer Meinung nach etwas träge ab. In dieser Hinsicht muss sich also noch einiges verbessern, denn Action gehört zur Serie einfach dazu.

Einschätzung:

DIE SIMS 3D

Alles deutet darauf hin, dass es sich beim 3DS-Debüt der **Sims** nicht um einen abgespeckten Ableger handelt, sondern um eine originalgetreue Umsetzung der Konsolenvorlage. Es ist jedoch zu hoffen, dass die Hardware den hohen technischen Anforderungen der Serie gerecht wird.

Einschätzung:

SAMURAI CHRONICLES

Im japanischen Magazin **Famitsu** heimste dieses Actionspiel zwar hervorragende 34 von 40 Punkten ein, aber bei Europäern fällt die Serie traditionell gnadenlos durch. Die Kritikpunkte lauten stets: spielerisch zu monoton, grafisch zu schwach, inhaltlich zu anspruchslos.

Einschätzung:

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3D

Die Umsetzung des Schleich-und-Schieß-Abenteuers **Chaos Theory** kam einst für den GameCube heraus. Die Entwickler fügten neue Waffen und Gadgets hinzu und bescheren Sam Fisher auf dem 3DS ein äußerst verheißungsvolles Abenteuer.

Einschätzung:

Nur was für Fans! | **Mittelmaß** | **Hammer!**

WEITERBLÄTTERN! Weitere 3DS-Startspiele findet ihr im Testteil ab Seite 40.

NINTENDOS STAR-PARADE AUF DEM 3DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

3DS

Text | Christoph Kraus Ob Mario, Link, Pit, Fox McCloud oder die Bewohner von Animal Crossing: Auf der neuen 3D-Konsole sind alle Nintendo-Helden am Start!

MARIO KART 3DS

Es ist absehbar, dass Nintendo bei seiner größten **Mario**-Serie abseits der Jump&Run-Abenteuer keine spielerischen Experimente wagt, sondern sich auf die Stärken der langjährigen Reihe besinnt. Allerdings haben die Entwickler darauf geachtet, trotz aller Beharrlichkeit in puncto Gameplay feine Verbesserungen im Detail zu integrieren. Dazu gehört beispielsweise, dass zwei Rivalen ihren Kopf einander zudrehen, wenn sie sich in einem hitzigen Kopf-an-Kopf-Rennen überholen. Zudem haben wir die allseits bekannten Mii-Figuren als Zuschauer am Streckenrand gesichtet. Es ist daher wahrscheinlich, dass man – neben Mario und Luigi, die als Fahrer bereits feststehen – gewissermaßen als man selbst in Form des eigenen Miis antreten darf. Der Tiefeneffekt kam bei unseren Proberunden, die wir als Video beäugen durften, gut rüber. Es darf schon jetzt darüber spekuliert werden, welche Retro-Rennstrecken aus den Vorgängern sich die Entwickler aussuchen und auf der neuen 3D-Konsole zu neuem Leben erwecken. Hoffentlich nicht die öde Regenbogen-Piste aus **Mario Kart 64**!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

STAR FOX 64 3D

Dank seiner hervorragenden Sprachausgabe, des actionreichen Spielprinzips, der zahlreichen Verzweigungen innerhalb der Levels sowie des hohen Widerspielwerts sicherte sich die Weltraum-Ballerei **Lylat Wars** sehr gute Bewertungen in der Fachpresse. Nur die Tatsache, dass man extrem lange spielen musste, um den Panzer als Fortbewegungsmittel freizuschalten, verärgerte so manchen Fan. Es besteht aber Hoffnung, dass Weltall-Piloten in **Star Fox 64 3D** deutlich früher auf Ketten über die Planetenoberflächen heizen dürfen: Auf den veröffentlichten Presse-Screenshots ist der Panzer verdächtig häufig zu sehen.

Ein Anzeichen dafür, dass die Entwickler den Spielern schon viel früher gestatten, selbst das Vehikel auszuwählen, das sie steuern möchten? Die Grafikeffekte hinterlassen schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Außerdem verspricht die 3DS-Neuauflage einen neuen „Punkt-Angriffsmodus“, neue Mehrspielerschlachten sowie zusätzliche Tutorials, die Serieneinsteiger an das Leben als Weltraum-Pilot heranführen sollen.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… **Lylat Wars** nur in Europa so hieß? Der Originaltitel **Star Fox 64** musste hierzulande umbenannt werden, weil es eine Namensgleichheit zum Atari-2600-Spiel **Starfox** sowie zum Unternehmen Star Vox gab. Die Nintendo-3DS-Neuauflage soll indes **Star Fox 64 3D** heißen. Ganz schön verwirrend!

WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… bereits der GameCube dreidimensionale Grafiken auf den Bildschirm bringen sollte? In der Interview-Reihe „Iwata fragt“ verriet Nintendo-Entwickler Hideko Konno, dass einst ein 4 Zoll großer LCD-Monitor als Zubehör konzipiert wurde. Auf diesem lief ein Prototyp von **Luigi's Mansion**, der 3D-Effekte ohne Brille ermöglichte – doch der kam nie in den Handel.

ANIMAL CROSSING 3D

Wer hätte gedacht, dass sich die zunächst wenig beachtete Lebenssimulation **Animal Crossing** – sie wurde erstmals am 24. September 2004 für den GameCube veröffentlicht – zu solch einem großen Erfolg mausern würde? Auf Nintendo DS und Wii kletterten die Verkaufszahlen der Serie derart in die Höhe, dass einem fast schwindelig werden konnte – und das, obwohl Grafik und Soundkulisse extrem antiquiert aussahen. Offenbar haben die Fans den Entwicklern sogar verziehen, dass die freischaltbaren NES-Spieleklassiker, die es auf der Würfelkonsole noch gab, bei späteren Ablegern gestrichen wurden. Vermutlich wollte sich Nintendo die Absätze von Virtual-Console-Titeln nicht verhageln lassen. Auf mehreren Presseveranstaltungen durften wir uns jetzt erste Spieleindrücke aus **Animal Crossing 3D** verschaffen. Die Figuren und Gegenstände sehen tatsächlich so aus, als würden sie einige Zentimeter aus dem Bildschirm herausragen. Das steht dem Spielprinzip gut zu Gesicht. Bei diesem Projekt kann nichts schiefgehen, wenn sich Nintendo ans Erfolgsrezept der Vorgänger hält.

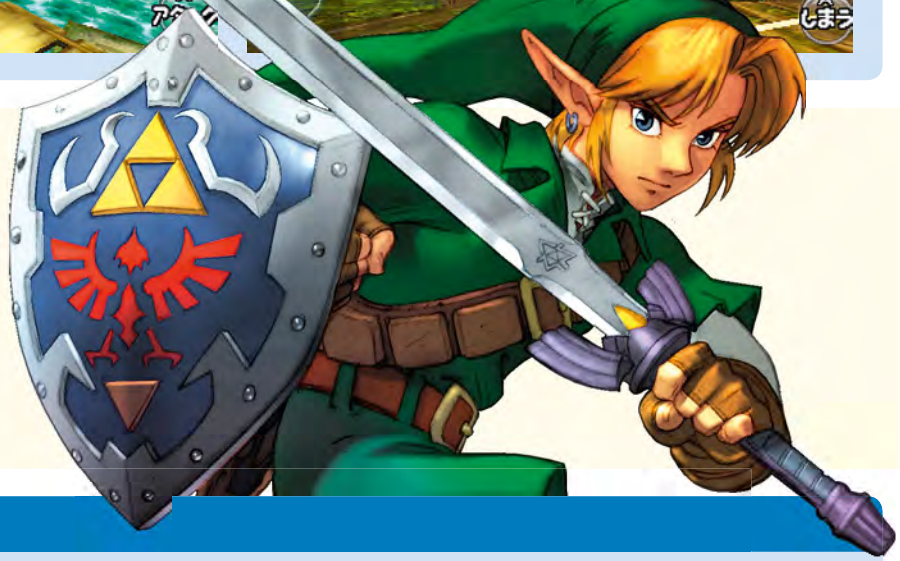
WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

GESPIELT N-ZONE

Mittlerweile durften wir die Tempel von **Ocarina of Time** auf dem Nintendo 3DS schon sehr ausführlich erkunden. Besonders stark in Erinnerung ist uns dabei der Abstecher in den Deku-Baum geblieben: Dort nutzten wir die Schleuder, um angriffslustige Spinnen von der Wand zu fegen. Das geschah, indem wir die Konsole in die gewünschte Zielrichtung hielten. Doch die verblüffende Erkenntnis: Das Anvisieren funktioniert mit dem regulären Schiebe-Pad deutlich flotter! Und noch eine Feststellung: Während die Spinnen im Deku-Baum im N64-Original von 1998 noch rot leuchteten, kurz bevor sie Link attackierten, blinken sie jetzt rosafarben auf. Befürchtet Nintendo etwa, dass die rote Farbe als Blut interpretiert werden könnte? Die 3D-Darstellung kommt insbesondere beim Öffnen von Schatzkisten klasse rüber. Das Abenteuer gewinnt durch die Tiefeneffekte zudem deutlich an Glanz. Die Neuauflage ist ihrer N64-Vorlage also in jeder Hinsicht ebenbürtig. Was uns so sicher macht, ist die Tatsache, dass sich inhaltlich offensichtlich nichts ändert. Vernünftige Entscheidung!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



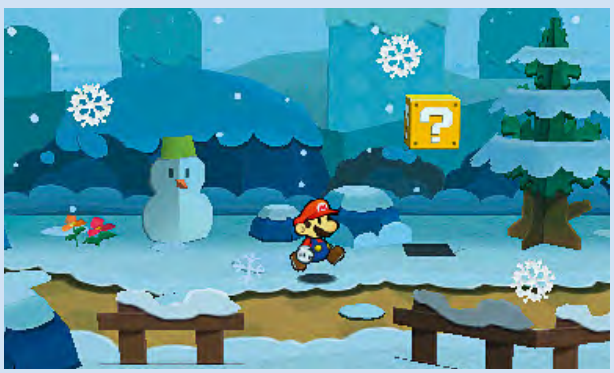
WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… Link in der Originalversion von **Ocarina of Time** auf dem Nintendo 64 noch keinen Schultergurt trug? Auf dem Nintendo 3DS ist dieser hingegen gut sichtbar.

PAPER MARIO 3D

Die gute Nachricht vorneweg: Bei der neuesten **Paper Mario**-Episode handelt es sich nicht um schlichte Umsetzungen – beispielsweise der ursprünglichen Nintendo-64- oder GameCube-Teile –, sondern um ein komplett neues Spiel. Jetzt die schlechte: Es wird wohl noch einige Monate dauern, bis wir mit dem papiernen Mario durchs Pilzkönigreich spazieren dürfen. Bis es so weit ist, denken sich die Entwickler noch zahlreiche raffinierte Rätsel aus. Beispielsweise muss unser Lieblingsklempner im Verlauf des Abenteuers eine Brücke finden und geschickt platzieren, um den Weg fortzusetzen. Insbesondere das verlässlich witzige Spielprinzip dürfte den Serienkennern schmecken: Die Entwickler verbinden gut gemachten Slapstick-Humor mit actionreichen Rundenkämpfen. So kommt es nicht nur darauf an, das richtige Manöver auszuführen, sondern auch, im richtigen Augenblick die angezeigten Tasten rasch zu drücken. Wir erwarten ein qualitativ hochwertiges Rollenspiel mit einer irrwitzigen Story, wie wir es von den Serienvorgängern für Game Boy Advance, GameCube, Wii und Nintendo DS gewohnt sind.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



KID ICARUS: UPRISING

GESPIELT N-ZONE

Bitte nicht falsch verstehen: Wir N-ZONE-Redakteure lieben **Kid Icarus**. Wir haben uns lange auf das Serien-Comeback gefreut und sind optimistisch, dass es Nintendo schafft, dauerhaft einen in Vergessenheit geratenen Videospielhelden neu zu etablieren. Doch vollends überzeugt hat uns Pits 3DS-Auftritt noch nicht. Das liegt in erster Linie an der recht vertrackten Steuerung: Den Action-Engel manövriert man mit dem Schiebe-Pad durch die Levels – so weit, so gut. Seine Widersacher nimmt der Spieler mit dem Touchpen ins Visier. Doch erst ein Klick auf die Schultertaste feuert den Schuss ab. Wer längere Zeit nicht ballert, löst zudem eine noch wuchtigere Attacke aus. Der Haken bei alldem ist: Die Finger ermüden bei dieser enormen Dauerbelastung recht schnell. Es muss sich erst zeigen, ob es nicht geschickter gewesen wäre, wenn sich Nintendo bei der Konzeption des Gameplays stärker an den Vorgängern fürs Nintendo Entertainment und den Game Boy orientiert hätte. Doch bei der technischen Umsetzung des 3D-Effekts bescheinigen wir den Entwicklern ein hohes Maß an Talent.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

VERZÄHLT? WARUM SO KRITISCH?

Den meisten Lesern ist sicherlich schon aufgefallen, dass wir bei der Punktvergabe unserer Wertungstendenzen äußerst kritisch sind. **Kid Icarus: Uprising** bekommt beispielsweise läppische sieben Punkte, **Mario Kart 3DS** erhält „nur“ acht Zähler (gemessen an den hohen Wertungen der Vorgänger). Wir wünschen uns zwar, dass die Entwickler ihre Hausaufgaben mit Bravour machen, aber bis wir weitere fundierte Spieleindrücke aus **Mario Kart 3DS**, **Star Fox 64 3D** und Co. gesammelt haben, bleiben wir lieber zurückhaltend-kritisch, anstatt gleich Jubelwertungen zu vergeben.

WUSSTET IHR SCHON, DASS …

… der Vorgänger von **Kid Icarus: Uprising** – nämlich **Kid Icarus: Von Mythen und Monstern** für den Game Boy – zwar in Europa und den USA veröffentlicht wurde, nicht aber in Japan?

MEINUNG • THOMAS EDER

„Da muss noch mehr kommen.“

Nintendo stellt zum Konsolenstart des 3DS ein gutes Spieleangebot in den Handel. Das beweisen die qualitativ überzeugende Rückkehr der **Pilotwings**-Piloten sowie die sympathischen **Nintendogs**-Kläffer. Derweil ärgern sich natürlich die treuesten Fans, dass es ihrer Meinung nach an populären Helden wie Mario, Link oder Samus Aran fehlt. Doch der Grund dafür dürfte nicht mangelndes Wollen oder Können sein, sondern die Hoffnung, dass die Spieler am 25. März 2011 häufiger zu Drittthersteller-Spielen greifen könnten. Denn diese haben Erfolgsmeldungen, was die Verkaufszahlen von Spielen auf Nintendo-Konsolen angeht, bitter nötig. Es könnte sich somit als geschickter Schachzug von Nintendo erweisen, **Ocarina of Time**, **Mario Kart 3DS** und Co. erst in der zweiten Jahreshälfte zu veröffentlichen, damit die Dritthersteller und Nintendo auch weiterhin dicke Freunde bleiben.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Nintendo hat den Dreh raus.“

So sehr sich die Dritthersteller auch Mühe geben, witzige und durchdachte Spiele abzuliefern: Die Verkaufszahlen Nintendo-eigener Titel werden sie kaum übertreffen können. Das liegt insbesondere an den starken Marken des japanischen Kultherstellers, die jeder Zocker sofort mit Qualität verbindet: Ob **Super Mario**, **The Legend of Zelda** oder **Pokémon** – all diese Serien heimsen nicht nur in der Fachpresse Bestwertungen ein, sondern sind auch bei den Fans überaus beliebt. Auch wenn EA, Activision und Co. ebenfalls über hochwertige Lizenzen verfügen (etwa **FIFA** oder **Call of Duty**), greifen die Zocker bei Handheld-Games traditionell häufiger zu Link, Samus und Co. Warum das so ist? Weil Nintendo Kontinuität bewiesen und all diese Serien über lange Zeit hinweg mit verlässlicher Qualität aufgebaut hat. Diese Ausdauer fehlt den Drittherstellern.

Der Schwanz im Logo verrät: Waschbär-Mario kehrt offensichtlich zurück!

SCREEN-INFO

N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange war bei der Games Developers Conference höchstpersönlich vor Ort und hat eigene Bilder der Enthüllung von **Super Mario** für den 3DS erstellt.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

SUPER MARIO

Text | Christoph Kraus

… und plötzlich hüpft er wieder durchs Pilzkönigreich: Super Mario feiert sein Jump&Run-Debüt auf dem Nintendo 3DS!

In der letzten Ausgabe berichteten wir noch darüber, dass Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto unseren allseits beliebten Klempner zurück auf den 3DS bringen möchte. Der Satz, der im Rahmen der Interview-Reihe „Iwata fragt" auf der offiziellen Nintendo-Webseite fiel, lautete: „Ich will allen so bald wie möglich zeigen, wie das neue **Super Mario Bros.** auf dem 3DS aussehen wird." Und siehe da, schon auf der diesjährigen Entwicklermesse Games Developers Conference (GDC) war es so weit! Schlicht und ergreifend **Super Mario** – ohne „3D", „3DS" oder sonstige Zusätze im Namen – lautet der Arbeitstitel für das neueste Abenteuer des Rohrverlegers. Und es hinterlässt schon jetzt mächtig Eindruck! Übrigens wurde auch die erste **Zelda**-Episode für die Wii auf der GDC vor sechs Jahren zunächst bloß als **The Legend of Zelda** angekündigt. Erst einige Monate später bekam das Epos den Untertitel **Twilight Princess** spendiert. Es ist also davon auszugehen, dass Nintendo auch das neue **Mario**-Jump&Run unter einem griffigeren Namen auf den Markt bringt. **Super Mario Universe** vielleicht?

Das oben abgedruckte Bild beweist: Mario ist nicht immer „super". Hier rennt er noch als Otto-Normalklempner durch den Level …

… und in diesem Screenshot trägt die beliebteste Spielfigur aller Zeiten nicht nur eine Mütze, sondern ist auch deutlich größer – eben *Super*-Mario!

Das Pilzkönigreich erstrahlt in satten Farben – jetzt sogar in dreidimensionaler Tiefe. Solche Blöcke sind uns aus **Super Mario 64** bestens bekannt.

Super Mario 64 3DS?

Fakt ist, dass der neueste Serienspross ein klassisches 3D-Jump&Run wird, wobei der Begriff 3D jetzt im wahrsten Sinne des Wortes zu verstehen ist. Er erinnert deutlich an **Super Mario 64** – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass die Levels diesmal einen richtigen Tiefeneffekt bieten. Auch die Gestaltung der Levels mit ihren rotierenden Würfeln, Schwebeplattformen, herumliegenden Münzen sowie den (Flügel-) Gumbas und Piranha-Pflanzen, die wir bereits als Gegner im Pilzkönigreich sichteten, ist uns aus dem Kult-Hit fürs Nintendo 64 wohlvertraut. Runde Planeten, wie sie Mario noch auf der Wii erkundete, gehören zwar der Vergangenheit an, dafür kommen die Farben genauso knallig rüber wie in **Super Mario Galaxy**. Auf einem Bild sieht man sogar den geschrumpften Mario, also nicht in seiner Form als buchstäblicher *Super*-Mario. Das deutet darauf hin, dass es diesmal keine Energieanzeige gibt, sondern dass der Held wie früher durch den Verzehr wachstumsfördernder Pilze an Körpergröße gewinnt.

Huhu? Waschbär-Mario?

Offensichtlich möchte uns Nintendo ein wenig ärgern. Zu dieser Schlussfolgerung gelangen wir jedenfalls, wenn wir das Logo des Spiels näher betrachten. Denn am Buchstaben O von **Super Mario** klebt der Schwanz eines Waschbären! In dieses Säugetier konnte sich Mario in seinem NES-Abenteuer **Super Mario Bros. 3** verkleiden. Schlüpft der Nintendo-Held in seinem neuen 3DS-Hüpfer also – wie zuletzt in den **Galaxy**-Episoden – in die Haut verschiedener Waldbewohner? Es würde der Abwechslung mit Sicherheit guttun! Bleibt die Frage, wann uns Mario auf dem 3DS die Ehre geben wird – wir verwetten unseren Hintern darauf, dass er noch dieses Jahr auf die 3D-Konsole hüpft. Denn bislang ist kein einziges Jump & Run mit dem Klempner angekündigt – diese Lücke ist jetzt (endlich) gefüllt! ■

Auch solche Plattformen haben wir auf dem Nintendo 64 zuhauf erklommen, etwa im vierzehnten Kurs namens „Tick-Tack-Trauma“. Erinnert ihr euch?

NINTENDO AUF DER GDC

Traditionell enthüllt der Mario-Konzern hochwertige Spiele auf der Games Developers Conference. Wir blicken zurück.

2005

Ein neuer Trailer zum GameCube-Schlager **The Legend of Zelda: Twilight Princess** sorgt für Furore. Auch frische Screenshots beeindrucken die Fans. Der Schock kommt dagegen einige Monate später, als Nintendo die Veröffentlichung des Spiels auf das nächste Jahr verschiebt.

2006

Am Druckabgabetag der N-ZONE kündigt der Nintendo-Präsident auf der Games Developers Conference das DS-Abenteuer **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** an. Das Spiel entpuppt sich letztlich als erstklassiger Serien-Einstand auf der Touchscreen-Konsole. Gesteuert wird es ausschließlich per Touchpen.

2007

In diesem Jahr dreht sich auf der weltweit größten Entwicklermesse alles um den Jump&Run-Star Mario: Neue Bilder aus **Super Mario Galaxy** sorgen für viel Aufsehen bei langjährigen Serienkennern. Vor allem die runden Planeten, die der Held bereist, bringen Innovationen auf den Bildschirm.

2008

Gleich drei namhafte Nintendo-Entwickler halten Reden auf der GDC: Masahiro Sakura referiert über das Charakterdesign des Prügelspiels **Super Smash Bros. Brawl**, Takao Sawano stellt **Wii Fit** im Detail vor und Takashi Aoyama erläutert, wie das Wii-Hauptmenü entstand – von der Skizze zum fertigen Menü.

2009

Überraschung: Am 25. März 2009 stellte Satoru Iwata auf der Games Developers Conference zuerst die neue Wii-Firmware 4.0 vor – und kaum war die Rede vorbei, konnten die Wii-Besitzer ihre Konsolen auch schon aktualisieren. Jetzt ließen sich gekaufte Virtual-Console-Spiele auf SD-Karte verschieben.

2010

Im letzten Jahr stand die Entwicklermesse unter anderem im Zeichen von **Metroid: Other M**. Nintendo erläuterte die Zusammenarbeit der hauseigenen Programmierer mit der Software-Schmiede Team Ninja. Auch Drittsteller kündigten auf der GDC ihre Produkte an, etwa **Bit.Trip Runner**.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Marios Rückkehr kommt schneller als gedacht!“

Na sowas: Ausgerechnet am Tag der Druckabgabe dieser N-ZONE zaubert Nintendo-Präsident Satoru Iwata ein neues **Mario**-Jump&Run hervor! Der schlichte Arbeitstitel lässt vermuten, dass das Projekt erst in der Anfangsphase steckt. Gerne hätte ich mehr Details zu den Verwandlungsformen des Titelhelden erfahren, aber zumindest dürfen wir hoffen, dass Waschbär-Mario auf den Bildschirm zurückkehren wird. Das letzte Mal durften wir ihn in **Super Mario Bros. 3** durchs Pilzkönigreich scheuchen. Die optische Ähnlichkeit zu **Super Mario 64** bürgt schon jetzt für einen erstklassigen 3DS-Einstand unseres Turbo-Klempners.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Spannende Inszenierung: Wie von den Vorgängern gewohnt, treiben hübsch animierte Zwischensequenzen die Geschichte voran.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf diesen Seiten stammen von der offiziellen **Professor Layton and the Mask of Miracle**-Homepage und geben das Spielgeschehen ungeschönt wieder. Die Bilder zu **Professor Layton vs. Ace Attorney Phoenix Wright** sind dem offiziellen Trailer des Spiels entnommen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 26. Februar (Japan)

PROFESSOR LAYTON AND THE MASK OF MIRACLE

Text | Lukas Schmid, Anne Schmiedl

Des Professors neue Kleider: Level-5 putzt die Layton-Reihe für ihren ersten 3DS-Auftritt ganz schön heraus!

Auf dem Nintendo DS gehen der smarte Professor Hershel Layton und sein Assistent Luke in insgesamt vier verschiedenen Spielen mysteriösen Ereignissen auf den Grund (drei der Abenteuer sind bereits in Deutschland erschienen: **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf**, **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** sowie **Professor Layton und die verlorene Zukunft**). Die Mischung aus knackigen Rätseln, sympathischen Figuren und geheimnisvollen Geschehnissen erfreut sich weltweit größter Beliebtheit. So ist es nur natürlich, dass zeitgleich mit dem Erscheinen des Nintendo 3DS in Japan auch ein brandneues **Professor Layton**-Abenteuer in den fernöstlichen Ladenregalen steht. Wir verraten euch, worauf sich Freunde des gepflegten Denksports in **Professor Layton and the Mask of Miracle** freuen dürfen.

Wundersame Geschehnisse

Die Geschichte von **Professor Layton and the Mask of Miracle** spielt chronologisch gesehen nach dem vierten Teil der Reihe (der bis jetzt nur in Japan erschienen ist) und vor den drei bereits in Deutschland erhältlichen Titeln. Doch worum geht's genau? Diesmal dreht sich alles um die sogenannte Maske der Wunder, die dem neuesten **Layton**-Titel auch seinen Namen verleiht. Die geheimnisvolle Maske soll jedem, der sie trägt, Wünsche erfüllen. Natürlich lässt sich der smarte Professor ein solches Geheimnis nicht entgehen und begibt sich auf die Suche nach dem magischen Gegenstand. Diese führt Layton und seinen Assistenten schließlich in die Stadt Montdol, in der reges Karnevaltreiben herrscht. Doch die fröhliche Stimmung wird jäh gestört, denn eine mysteriöse Gestalt taucht auf und verwandelt jeden in ihrer Nähe in Stein. Zusätzlich zu diesen spannenden Ereignissen erwartet euch ein weiteres Schmankerl: Die Geschichte des Titels wechselt nämlich zwischen zwei verschiedenen Zeitlinien. Neben der Handlung rund um die wundersame Maske dürft ihr die Jugend des Professors miterleben.

Neue Grafik

Für den ersten Auftritt des Professors auf dem neuen 3DS ha-

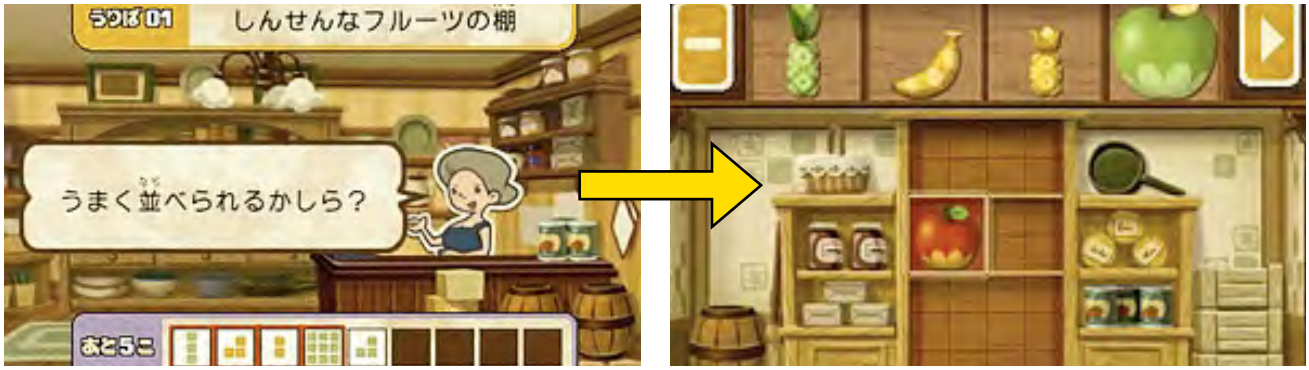
Flauschiges Haustier: Neben kniffligen Rätseln kümmert ihr euch diesmal auch um ein süßes Kaninchen. Habt ihr das Zeug zum verantwortungsbewussten Herrchen?

Ansichtssache: Der handgezeichnete Look der Vorgänger ist im neuesten **Layton**-Abenteuer einer schicken 3D-Optik gewichen.

PROFESSOR LAYTON VS. ACE ATTORNEY PHOENIX WRIGHT

Wer auch nach dem mittlerweile fünften **Professor Layton**-Titel einfach nicht genug von dem charmanten Engländer und seinen Abenteuern bekommen kann, darf sich freuen. Denn Level-5 kündigte in Zusammenarbeit mit Capcom ein Spiel an, in dem Professor Layton zusammen mit dem sympathischen Junganwalt Phoenix Wright aus der **Ace Attorney**-Reihe auftritt. Auch hier geht's reichlich mysteriös zu: Schauplatz der Handlung ist eine mittelalterliche Stadt, in der es tatsächlich Hexen gibt. Neben einem Hexenprozess müssen sich die beiden Helden auch mit einem gefährlichen Verbrecher namens Storyteller (zu Deutsch „Geschichtenerzähler") auseinandersetzen, dessen magische Feder alles Geschriebene Realität werden lässt. Die Ereignisse dieses etwas anderen Abenteuers stammen übrigens von Takumi Shu, der neben den ersten drei Titeln der **Ace Attorney**-Reihe auch für **Ghost Trick** verantwortlich zeichnet.

Ungewöhnliche Zusammenarbeit: In diesem Spiel arbeitet Archäologie-Professor Hershel Layton mit dem Junganwalt Phoenix Wright zusammen.



Tüftler gesucht: In dieser Knobelei ist es eure Aufgabe, die unterschiedlichen Früchte in verschiedenen Größen möglichst platzsparend anzuordnen.

ben sich die Entwickler ganz schön was einfallen lassen. Die gewohnte 2D-Ansicht der Helden aus den vorherigen Teilen ist passé, stattdessen spendierte das Studio Level-5 allen Figuren schicke 3D-Modelle. Auch die Spielwelt erkundet ihr nun in der dritten Dimension, der handgezeichnete Look der Reihe weicht somit einer komplett neuen Optik. Allerdings erlebt nicht nur die Grafik der Serie eine Rundumerneuerung: Die Entwickler nutzen die Besonderheiten des 3DS auch für die Spielmechanik aus. So finden sich immer wieder Rätsel, die vom 3D-Feature des neuen Handhelds Gebrauch machen. Wer jetzt Angst hat, dass der ursprüngliche Charme der Reihe unter all diesen Veränderungen leidet, darf aufatmen. Zum einen bleibt glücklicherweise das altbekannte Spielprinzip mit seiner Mischung aus Knobeleien und Abenteuern erhalten. Zum anderen müsst ihr auch nicht vollkommen auf die klassischen 2D-Zeichnungen verzichten: Die animierten Zwischensequenzen des Titels kommen so fesch wie eh und je daher. ■

Knifflige Kost: Das Lösen knackiger Rätsel steht auch im neuesten **Professor Layton**-Spiel für den Nintendo 3DS im Vordergrund.

Actiongeladene Einlagen: Hier verfolgt Layton auf dem Pferd einen geheimnisvollen Widersacher. Per Touchpen weicht ihr dabei Hindernissen aus.

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Bewährtes Prinzip, neuer Look: ein Spiele-Highlight!"

Professor Layton and the Mask of Miracle könnte der bisher beste Titel der Reihe werden. Die Vorzeichen stehen zumindest günstig: Denn neben einer aufregenden Geschichte, liebenswerten Figuren und knackigen Rätseln wartet das Abenteuer auch mit spannenden Neuerungen auf. So gab sich Level-5 alle Mühe, der Serie ein frisches Erscheinungsbild für das Debüt auf dem 3DS zu geben. Nach allem, was wir bis jetzt gesehen haben, ist das auch super gelungen. Als weiteres Highlight dürfen sich Fans des Professors diesmal übrigens wieder auf zusätzliche Download-Knobeleien freuen – für jeden Tag des Jahres eine!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Gaming-Tipp des Monats!

Driver Renegade 3D

Nach Jahren der Undercover-Arbeit nimmt John Tanner sich der Kriminalität auf seine eigene Art und Weise an, ohne sich vom Gesetz einschränken zu lassen. Die Stadt New York ist durch und durch korrupt und wird von kriminellen Gruppen beherrscht. In dieser Umgebung rettet Tanner das Leben des Senators Ballard.

- FSK: noch in Prüfung • für Nintendo 3DS

YSAN21

Nintendo 3DS Spiel

Kampf der Giganten Dinos. 3D

- fesselnde apokalyptische Urzeitwelt in 3D
- neue Kampffertigkeiten und eindrucksvolle Landschaften • Freigegeben ab 6 Jahren
- für Nintendo 3DS

YSAN23

Nintendo 3DS Spiel

Rabbids 3D

- volle Deckung, die Hasen sind zurück!
- chaotische Zeitreisen der Rabbids
- Freigegeben ab 6 Jahren
- für Nintendo 3DS

YSAN25

Nintendo 3DS Spiel

Ridge Racer 3D

- Die Ridge Racer Serie kehrt zurück und verändert die Racing-Welt mit noch nie da gewesenen Features
- Freigegeben ohne Altersbeschränkung

YSRN06

Nintendo 3DS Spiel

Asphalt 3D

- Mit Asphalt 3D ergreift man das Lenkrad seines Traumautos oder Motorrades und mach sich selbst einen Namen
- Freigegeben ab 6 Jahren • für Nintendo 3DS

YSRN05

Nintendo 3DS Spiel

Super Monkey Ball 3D

- Super Monkey Ball, wie man es vorher noch
- nie erlebt hat: in 3D
- Freigegeben ab 6 Jahren
- für Nintendo 3DS

YSAN29

Nintendo 3DS Spiel

Tom Clancys Splinter Cell 3D

- In Tom Clancys Splinter Cell 3D ist Sam Fisher hinter feindlichen Linien im Einsatz
- Freigegeben ab 16 Jahren
- für Nintendo 3DS

YSAT04

Nintendo 3DS Spiel

Hollywood Crimes 3D Cell

- macht den Spieler zum Hauptcharakter in einem völlig abgedrehten Puzzle-Abenteuer in einer interaktiven 3D-Welt
- Freigegeben ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN22

Nintendo 3DS Spiel

LEGO Star Wars 3 The Clone Wars 3D

- Dank der neuen Grafik-Engine verspricht das
- Spiel eine atemberaubende Optik.
- Freigegeben ab 6 Jahren • Nintendo 3DS

YSAN24

Nintendo 3DS Spiel

Rayman 3D

- Rayman 3D ist eine Adaption der Dreamcast-Version von Rayman 2, die als das beste aller Rayman-Spiele gilt
- Freigegeben ab 6 Jahren • Nintendo 3DS

NJZT80

Nintendo 3DS Spiel

Ghost Recon - Shadow Wars 3D

- Als Kommandant der Ghosts ist es die Aufgabe des Spielers die Machtübernahme von Yuri Treskayev zu verhindern
- Freigegeben ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS

KH#S36

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 30.03.2011.

Nintendo 3DS

Spiele erleben in 3D - überall, jederzeit und ohne eine spezielle Brille, das ermöglicht der neueste Handheld von Nintendo.

- 9-cm-3D-Display plus 7-cm-Touchscreen-LCD • WLAN
- SD-Card-Steckplatz • DS-Slot • in Cosmo Black oder Aqua Blue
- ab 25.03.11 erhältlich

QN#N40/41

Die Sims 3 3DS

Zum allerersten Mal hast du mit Die Sims 3 für den Nintendo 3DS jetzt die Möglichkeit, eine vollständige Lebenssimulation für Handheld in 3D zu erleben! Du kannst Sims mit einzigartigen Persönlichkeiten erstellen, ihre Wünsche erfüllen und ihr Leben in einer lebendigen Nachbarschaft lenken – alles in 3D!

- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

YSFN22

www.alternate.de: Alles rund um Konsolen, Spiele, PCs und Unterhaltungselektronik bequem und sicher online kaufen!

Nintendo 3DS Spiel

nintendogs + cats Toy Poodle & Friends

- Die Hundesimulation punktet mit Perfektion und lang anhaltendem Spielspaß für alle Tierfreunde
- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

YSFN09

Nintendo 3DS Spiel

Super Street Fighter IV

- Für Freunde von Kampfsportspielen ist die Street Fighter ™-Serie von Capcom ganz einfach Kult und gibt nun seinen Einstand auf dem 3DS
- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

YSAN05

Nintendo 3DS Spiel

Pilotwings Resort

- Mit der lang erwarteten, dreidimensionalen Fortsetzung der „Pilotwings"-Reihe, landen die Spieler so realistisch wie nie zuvor im Pilotensitz
- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

YSRN00

Nintendo 3DS Spiel

Pro Evolution Soccer 2011

- Die spannende Fußball-Sportsimulation geht in die neue Saison – und das sogar Dreidimensional
- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

YSPN05

ALTERNATE

Die Entwicklung von **Skylanders: Spyro's Adventure** übernimmt das Studio Toys for Bob. Wir ließen uns das Spiel von den Machern vorführen.

In dieser knallbunten Spielwelt setzt man seine Plastik-Kämpfer ein. Unten zeigen wir euch den Weg von der ersten Bleistiftskizze zur fertigen Spielfigur.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Herbst 2011

SKYLANDERS
SPYRO'S ADVENTURE

Text | Christoph Kraus

Plastikfiguren, Spielkarten und ein USB-Zauberportal: Was ist denn bloß mit Spyro passiert?

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite abgedruckten Screenshots stellte uns der Hersteller Activision zur Verfügung. Die Bilder sind allerdings höher aufgelöst, als es die Wii-Technik ermöglicht.

Der lilafarbene Drache spielt in seinem neuen Abenteuer nicht mehr die Hauptrolle. Das merkt man schon daran, dass sein Name bloß im Untertitel auftaucht.

Blicken wir der Realität nüchtern ins Auge: Der lilafarbene Drache Spyro ist Videospielern zwar immer noch ein Begriff, allerdings sehen ihn manche Fans eher auf dem absteigenden Ast, denn sein letzter Auftritt liegt schon mehrere Jahre zurück. Und selbst **Dawn of the Dragon** – so heißt die jüngste **Spyro**-Episode – kam bei den Serienkennern nicht allzu gut an: Das Action-Adventure erhielt im N-ZONE-Test eine gute, aber nicht herausragende Wertung von 72 %. Und dennoch ist Sypro noch lange nicht reif fürs Altenheim: Activision hat erkannt, dass im ehemaligen Vivendi-Maskottchen noch eine enorme Strahlkraft steckt. Deshalb besinnt sich der Megakonzern auf das, wofür **Spyro** seit jeher steht: gute Unterhaltung für Kinder. Doch trotz des traditionellen Spielprinzips leitet der jüngste Serienteil einen Kurswechsel ein, denn in **Skylanders: Spyro's Adventure** steht ein ganz neues Zubehör im Mittelpunkt, das sogenannte Portal of Power. Wir haben uns das Projekt von Entwicklern aus dem Hause Toys for Bob vorführen lassen.

Jeder Spielfigur sind andere Elementklassen zugewiesen. Dieser tapfere Held kämpft mit einem Feuerschwert gegen den Rest des Monster-Universums.

Trigger Happy ist mit Sicherheit der verrückteste Kämpfer. Mit seiner überdimensionalen Knarre geht es den Feinden mächtig an den Kragen.

Schnapp sie dir alle!

Um mit dem Abenteuer loszulegen, braucht es zunächst die Wii-Disc, das per USB-Stecker anschließbare Zauberportal sowie eine Plastikfigur – all dies wird das Starter-Pack beinhalten, das für knapp 70 Dollar verkauft wird. Für den europäischen Markt gehen wir von einem Preis in Höhe von 70 Euro aus. Aber wie läuft das Spektakel eigentlich ab? Ganz einfach: Die Figur, die ihr auf das Portal of Power stellt, repräsentiert immer den Charakter, den ihr mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk über den Bildschirm steuert. Jeder Held hat dabei unterschiedliche Fähigkeiten: So gibt es Kämpfer, die dem Element Wasser angehören und deshalb bei Duellen gegen feurige Feinde leichtes Spiel haben. Diese Elementklassen kennen die meisten sicherlich aus der **Pokémon**-Serie. Der Clou an **Skylanders** ist aber: Je häufiger ihr bestimmte Helden einsetzt, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln sie. Und diese Werte werden nicht nur im Spiel, sondern direkt auf einem Chip, der sich in der Plastikfigur befindet, abgespeichert. Die Entwickler erhoffen dadurch, dass ein Zocker seine Figurensammlung zu seinem Kumpel mitnehmen könnte, um dort mit seinen bisher erspielten Statuswerten weiterzuspielen. Von mehr als 30 Kunststoff-Kämpfern ist dabei die Rede, die nach und nach im Handel angeboten werden sollen.

Wie spielt es sich?

Das Abenteuer selbst lehnt sich zwar stark an die Vorgänger an, doch das Portal of Power sorgt tatsächlich für ein frisches Spielerlebnis. Der Moment, in dem man seine Plastikfigur auf das USB-Zubehör stellt und dieses daraufhin grell zu leuchten beginnt, ist wirklich einzigartig. Wir möchten zwar nicht so weit gehen und von einer Weltneuheit sprechen, denn **Skylanders: Spyro's Adventure** ist im Kern eben **Spyro**, wie man es kennt und mag. Gefragt sind also Teamrätsel für einen oder zwei Spieler, Kampfeinlagen und Bosskämpfe. Zwanzig Einzelspieler-Levels versprechen uns die Entwickler, darüber hinaus gibt es Kampfmodi, in denen man sich in abgesteckten Arenen mit seinen Kumpels beharkt. Wer sich jetzt wundert, was es mit den im Vortext angekündigten Sammelkarten auf sich hat: Die liegen der Verpackung bei und sind dazu gedacht, dass sich Kinder auf dem Schulhof oder in der Straßenbahn mit Karten duellieren. Ganz klassisch, ohne Stromverbrauch, ohne Wii-Konsole – aber auch irgendwie völlig ohne Zauberei! ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ob das Comeback gelingt?"

Man merkt dem **Spyro**-Projekt an, dass eine Menge Vermarktungsaufwand dahintersteckt. Schließlich erfordert der gleichzeitige Vertrieb von Sammelfiguren und Spiel, kombiniert mit einem frischen USB-Zubehör, eine andere Herangehensweise als bei einem regulären Wii-Titel. Ich bescheinige Activision daher eine große Portion Mut, dass es den rosafarbenen Drachen mit einem Mix aus traditioneller Soft- und innovativer Hardware wieder zurück auf Kurs bringen möchte. Ob es gelingt? Noch bin ich skeptisch, man denke an den gefloppten Skateboard-Controller. Jetzt liegt es an der Zielgruppe, ob sie das neue Konzept mag oder nicht.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

KÄMPFER-KOMPENDIUM

Wer sind eigentlich die Typen, die in Skylanders für Frieden und Ehre eintreten?

TRIGGER HAPPY

Element: Tech

Angriffe: Goldmünzen-Schuss, Bombenlegen

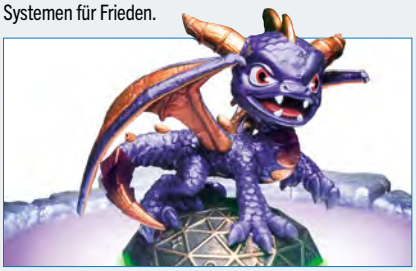
Eigenschaften: Wie dieser Zeitgenosse ins **Spyro**-Universum gelangte, ist bis heute ungeklärt, aber fest steht, dass Trigger Happy am liebsten mit seiner Goldmünzen-Knarre hantiert. Nur das Zielen ist nicht unbedingt seine Stärke, sein Finger klebt am liebsten immer am Abzug.

SPYRO

Element: Magie

Angriffe: Feuerspucken, Horn-Attacke

Eigenschaften: Spyro repräsentiert einen Helden, wie er im Buche steht. Er vereint Willensstärke, Kampfkraft, Sanftmut und das gewisse optische Erscheinungsbild, das einen echten Helden auszeichnet. Und Spyro ist kein Unbekannter: Schon seit 1998 kämpft er auf allen möglichen Systemen für Frieden.

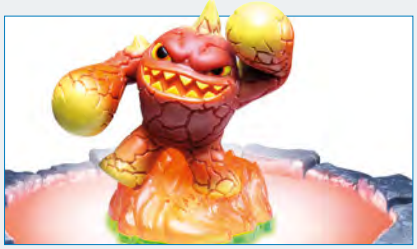


ERUPTOR

Element: Feuer

Angriffe: Lava-Attacke, Eruption

Eigenschaften: Eruptor ist ein echter Hitzkopf. Sobald er in seiner Umgebung auf einen Missstand stößt, gibt der temperamentvolle Typ nicht auf, bis er das Problem in den Griff bekommt. Seine Abneigung gegen alles Böse hilft dem Spieler, in **Skylanders** für das Gute in der Welt einzutreten.



Vertraute Gesichter: Unter anderem trefft ihr im neuesten **Lego-Star Wars**-Titel auf den jungen Yoda. Auf dem kleinen Screenshot seht ihr den spaßigen Koop-Modus.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 24. März 2011

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Text | Thomas Eder

Der neueste Teil der Lego-Weltraum-Saga

Nachdem die sechs Kino-Streifen bereits in den vorhergehenden **Lego Star Wars**-Spielen ausführlich abgehandelt wurden, sind diesmal die Klonkriege an der Reihe. Als Vorlage für die Story dient dabei die Zeichentrickserie, die sich vor allem bei den jüngeren Fans von **Star Wars** großer Beliebtheit erfreut. In 20 Missionen und 40 Bonus-Levels erlebt ihr die ereignisreiche Ära der Klonkriege und trefft im Spielverlauf neben den Charakteren aus der Trickfilmserie auch auf einige aus den anderen **Star Wars**-Episoden bekannte Figuren, etwa den jungen Yoda, Luke Skywalker und natürlich Darth Vader beziehungsweise Anakin Skywalker.

Am Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu den bereits erhältlichen Lego-Games relativ wenig: Neben einigen neuen Features wie Bosskämpfen und Bodenschlachten wurde hier überwiegend Feinschliff betrieben. So dürft ihr euch beispielsweise auf erweiterte Kampf- und Macht-Fähigkeiten, neue Rätseltypen und eine aufgebohrte Optik freuen. In der Summe versprechen diese Neuerungen und Verbesserungen allerdings ein noch spaßigeres Spielerlebnis als die ohnehin schon sehr gut spielbaren Vorgänger. Neben einer Menge neuer Fahrzeuge, zig Charakteren und Umgebungen, die bislang den Zuschauern der Serie vorenthalten blieben, bietet **The Clone Wars** auch wieder einen Mehrspieler-Modus, in dem sich der Bildschirm bei der Wii-Fassung wie in dem **Indiana Jones**-Ableger teilt und ihr so auch getrennt die teils weiläufigen Levels erkunden könnt. Alles in allem hat der neue Klonkriege-Teil inhaltlich wie spielerisch wieder eine ganze Menge zu bieten. Doch ob das dritte **Lego Star Wars**-Spiel ebenso kommerziell erfolgreich sein wird wie die beiden Vorgänger, hängt sicher auch vom Bekanntheitsgrad und der Beliebtheit der zugrunde liegenden Story ab. ■

Altmetall: Die über den gesamten Spielverlauf hinweg verteilten Bosskämpfe zählen zu den größten und interessantesten Neuerungen des Klonkrieg-Ablegers.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die Neuerungen könnten für frischen Wind sorgen."

Ich mag die **Star Wars**-Kinostreifen, doch um die Zeichentrickserie habe ich bislang einen Bogen gemacht. Vielleicht schafft es das Spiel, bei mir Lust auf die Klonkrieg-Serie zu wecken. Immerhin bleibt mir dank der Versoftung die Story nicht weiter vorenthalten. In spielerischer Hinsicht bin ich zuversichtlich, dass der langjährige Entwickler der **Lego**-Titel kein schlechtes Game abliefern wird. Das Gegenteil ist eher der Fall: Neuerungen wie die Bosskämpfe oder die große Fahrzeugauswahl könnten für zusätzliche Abwechslung und somit etwas frischen Wind in der Reihe sorgen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

En garde! Freut euch auf erbitterte Schwertkämpfe gegen Jacks Widersacher!

Auf der Flucht: Die Story und das Spielgeschehen sind – wie in der Reihe üblich – sehr humorvoll und kindgerecht inszeniert.

Tauchgang: Ihr schlüpft in die Rolle verschiedener Charaktere der Filmvorlage.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** Mai 2011

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN DAS VIDEOSPIEL

Text | Thomas Eder

Jack Sparrows Abenteuer jetzt auch im Lego-Look!

Nach **Star Wars**, **Indiana Jones**, **Batman** und **Harry Potter** bekommt nun auch die beliebte Disney-Filmreihe **Fluch der Karibik** ein eigenes **Lego**-Spiel spendiert, das im Mai für die Wii, den DS sowie den 3DS veröffentlicht wird. Fans der Filme freuen sich über die aus den Streifen bekannten Charaktere, deren Geschichte Lego-typisch mit einer ordentlichen Prise Humor und einer Menge Charme erzählt wird.

Dabei geht's nicht nur um die Geschehnisse der ersten drei Filme – auch Inhalte aus dem neuen vierten Streifen namens **Fremde Gezeiten** fließen in das Spiel mit ein.

Beim Gameplay lassen sich die Entwickler auf keine Experimente ein: Ihr wuselt mit euren Spielfiguren durch wunderschön gestaltete, aus den Filmen bekannte Umgebungen, vermöbelt lästige Gegner und löst immer wieder kleine Rätsel. Hierbei setzt Disney Interactive Studios – abgesehen von Feinschliff und Anpassungen an das Szenario – auf das bewährte Spielprinzip. Dieses trug in Verbindung mit der stets sehr liebevollen Inszenierung maßgeblich zum Erfolg der anderen **Lego**-Spiele bei.

Die 3DS-Fassung macht Gebrauch von den neuen Features des 3D-Handhelds und verwöhnt eure Augen nicht nur mit schmucker dreidimensionaler Optik, sondern bietet euch den Piraten-Duell-Modus, in dem ihr dank StreetPass Kämpfe gegen andere Spieler austragt. Als Belohnung für eure Erfolge winken hierbei neue Charaktere und Erfahrungspunkte für den Kauf neuer Fähigkeiten. Egal ob Wii, DS oder 3DS: Nach all den gelungenen Ablegern der **Lego**-Reihe sind wir bester Dinge, dass auch die Abenteuer von Pirat Jack Sparrow im Bauklötzchen-Look für überdurchschnittlich gute Unterhaltung auf allen aktuellen Nintendo-Systemen sorgen werden. ■

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Das Szenario stimmt mich etwas skeptisch!"

In nur wenigen Monaten dürfen wir die Abenteuer des Helden Jack Sparrow als Lego-Figuren neu erleben. Ob das Piraten-Szenario wirklich genug Abwechslung hergibt, muss sich erst noch zeigen …

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

LEGO NINJAGO: DAS VIDEOSPIEL

Passend zur neuen Lego-Ninjago-Spielzeugreihe veröffentlicht Warner Bros. Interactive im Frühjahr exklusiv für den Nintendo DS ein neues Strategiespiel mit der Lego-Bande. Das Gameplay entspricht dabei weitgehend dem des Vorgängers **Lego Strategie**: Ihr errichtet Befestigungsanlagen, wehrt gegnerische Attacken ab, erschafft euch eine kleine Armee und zieht mit dieser in die Schlacht gegen eure Feinde. Dies geschieht erneut in Echtzeit, wodurch das Spiel euch nicht nur Köpfchen, sondern auch noch Geschick abverlangt.

Diesmal stellt ihr euch mit furchtlosen Ninjas fiesen Skelettkriegern entgegen und heizt den Knochenmännern mithilfe der sogenannten Spinjitzu-Kampftechnik ein. Hierfür stehen euch neben typischen Ninja-Waffen besondere Spinjitzu-Fähigkeiten der lautlosen Krieger zur Verfügung, beispielsweise verheerende Wirbelattacken. Wie der Vorgänger wird auch **Lego Ninjago** im Story-Modus eine Vielzahl an Missionen bieten und durch freischaltbare Extras sowie einen Mehrspieler-Modus auf Dauer an das Handheld fesseln. Ein Grafikfeuerwerk dürft ihr aber nicht erwarten: Wie **Lego Strategie** kommt das Spiel optisch eher schlicht daher, macht aber einen sauberen und – für das Genre sehr wichtig! – übersichtlichen Eindruck.

WERTUNG 8 VON 10

Zweckmäßig: Die Grafik wirkt zwar nicht sonderlich spektakulär, bietet aber eine gute Übersicht über das Geschehen.

XXL-Bedrohung: Eure Ninjas bekommen es im Spielverlauf mit großen Gegnern zu tun.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

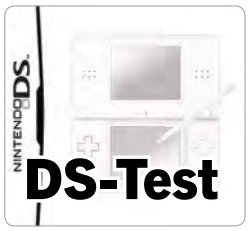
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // sehnt sich …

… nach Zeit für den 3DS. Sobald diese Ausgabe der N-ZONE in Druck geht, will Tom endlich die 3DS-Games privat in Ruhe zocken. Sein absoluter Favorit im Start-Line-up: die **Super Street Fighter IV 3D-Edition**. Was denn sonst?!

… nach Wii-Spiele-Nachschub. de Blob 2, Kirby und das magische Garn, Conduit 2 und … ? Das kann's doch noch nicht gewesen sein! Wo bleiben die großen Ankündigungen für die Wii?

Christoph Kraus // zeichnet …

… mit Zettel und Stift: Er wundert sich, ob er nicht langsam alt wird. Früher hat man doch auch Buntstifte benutzt, um Zeichnungen von Hand (das Ding, mit dem man den Controller hält) auf Papier zu bringen. Heutige Zocker kritzeln mit dem Wii-Zeichentablett **uDraw**. Ja, ja, früher …

… eine düstere Prognose: Die Ära des DS dürfte nach sechs Jahren und einigen Monaten dem Ende entgegengehen – schnief. Ich sage: „Servus, alter Doppelschirm!"

Sebastian Stange // ist froh …

… , dass er kein Haustier hat. Denn Haustiere sind einer der Top-Gründe, warum die lieben Kollegen keine Zeit für Entwicklerbesuche haben. Keine Haustiere, mehr Reisemöglichkeiten. Zuletzt etwa San Francisco. Gleich zweimal. Toll, oder?

… über seine analogen Hobbys. Immer nur Bildschirme, Pixel und digitale Unterhaltung – das nervt bald. Schön also, wenn man zwischendurch Abwechslung hat. Aktuell durch Lesen und Analogfotografie.

Maik Koch // bleibt …

… beim Bewährten: Maik bleibt dem altbewährten Nintendo-DS-Modell zunächst treu, schließlich kommt mit **Okamiden** ein letztes großes Highlight auf die Kultkonsole. Erst wenn **Ocarina of Time** draußen ist, gönnt sich Maik den 3D-Luxus.

… drinnen: Unser Online-Redakteur pfeift auf die Sonnenstrahlen des Frühlings und bleibt noch ein paar Wochen in der Wohnung, um das neue **Kirby**-Abenteuer sowie **Killzone 3** durchzuzocken.

Matthias Schöffel // zieht …

… in den nächsten Tagen um – aus einem großen Haus mit kleinem Garten und Keller in eine Wohnung mit Balkon ohne Kellerabteil. Sich verkleinern ist schwierig. Was darf mit? Was wird entsorgt? Der Hund und die beiden Katzen werden auf jeden Fall ersäuft und durch Nintendogs + Cats ersetzt.

… in letzter Zeit öfter mal den Kürzeren. Nachdem die Fußball-im-Freien-Saison wieder angebrochen ist, wird klar, dass Sohnemann wohl der Beweglichere ist. Letztes Jahr war das noch nicht so deutlich …

David Mola // spart …

… momentan auf einen Studiobesuch mit seiner Band, um ein feines Album aufzunehmen. Was das an Kohle verschlingt, Junge, Junge!

… sich daher vorerst die Anschaffung eines 3DS. Ich muss mich erst selbst davon überzeugen, dass einem da von 30 Minuten Zocken nicht schlecht wird. Mit Grauen erinnere ich mich an das erste **Half-Life** auf dem PC. Motion Sickness ist kein Spaß, Freunde! Nicht dass der 3D-Effekt bei mir ähnliche Folgen hat …

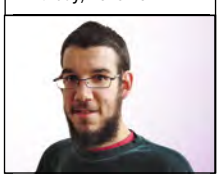
Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… weiß nicht, womit er anfangen soll. Am 25. März kommt der Nintendo 3DS in den Handel und David grübelt immer noch, mit welchem Spiel er in die 3D-Ära starten möchte. **Nintendogs + Cats**? Zu verspielt! **Pilotwings Resort**? Zu trocken! Er schwankt zwischen **Super Street Fighter IV** und **Ridge Racer 3D**.

STEPHAN GERNER

… ist in Partylaune: Seine Lieblingsreihe feierte kürzlich ihr 15. Jubiläum (Release des ersten **Pokémon**-Spiels in Japan am 27.2.1996), aber nicht nur das, auch **Schwarz/Weiß** sind endlich in Deutschland angekommen. Da muss Stephan das Abenteuer doch glatt noch einmal durchspielen! Happy Birthday, **Pokémon**!



PATRICK SCHMID

… freut sich über Abwechslung. Immer nur über PC-Spiele zu schreiben, kann durchaus eintönig werden. Umso mehr freut sich unser Kollege von der PC ACTION, wenn er bei der N-ZONE aushelfen kann. Besonders angetan hat es Patrick **PES 2011** auf dem 3DS, das er sich am liebsten gleich zum Launch kaufen möchte.

ANNE SCHMIEDL

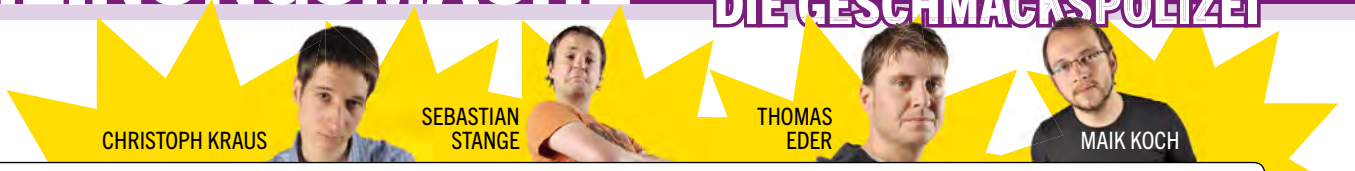
… rätselt auf Japanisch. Nachdem das N-ZONE-Sprachgenie Anne die japanische Fassung von **Okamiden** schon vor Wochen verschlungen hat, hält sie die Redaktion derzeit über die aktuellen Geschehnisse in Fernost rund um den 3DS auf dem Laufenden. Kostprobe gefällig? Dann werft einen Blick in ihre Vorschau zu Laytons 3DS-Debüt!

LUKAS SCHMID

… hat sich ein Fleißkärtchen verdient. Trotz stressiger Prüfungen an der Uni hat Lukas seine Hobbys nicht vernachlässigt und fleißig **Okamiden** für den Test in der aktuellen N-ZONE gezockt. Auch darüber hinaus werkelt er in seiner knappen Freizeit fleißig an einem Projekt, in das er ebenfalls eine Menge Herzblut investiert. Weiter so, Lukas!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI



	TOP-TITEL	PILOTWINGS RESORT (3DS)	OKAMIDEN (DS)	STREET FIGHTER IV (3DS)	PES 2011 3D (3DS)
	FLOP-TITEL	RANGO (Wii)	RANGO (Wii)	PICTURE PUZZLE COL. (DS)	RANGO (DS)
SUPER STREET FIGHTER IV 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 40	**Super Street Fighter IV** werde ich auf dem 3DS sicher noch ausführlich zocken. Weil's toll aussieht, weil's sich einfach klasse spielen lässt und letztendlich auch noch aus einem niederen Beweggrund: Rache! **8**	Eigentlich wäre **Street Fighter IV** mein Lieblingsspiel in diesem Monat, gäbe es da nicht einen unschlagbaren und dementsprechend spottenden Kollegen. Ich freue mich aber sehr aufs private Spielen! **8**	Auf die Zwölf, Stange, Kraus, Koch und wen auch immer ich die letzten Tage vermöbelt habe! So gefällt mir das – vor allem bei einer dermaßen tollen Umsetzung für den 3DS. Und nun der Nächste bitte! **9**	Auch wenn ich auf der PlayStation 3 meine Special-Moves präziser ausführen kann, hat mich das Prügelfieber wieder gepackt! Die dynamische Perspektive ist der Hammer, aber auch schwer spielbar. **8**
PILOTWINGS RESORT (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,6** Test S. 42	Dieses Spiel ist Kult! Ich kann gar nicht verstehen, was die Kollegen dagegen haben, denn für mich ist **Pilotwings** eine der großen Nintendo-Serie, die bei jedem Launch dabei sein sollte! **8**	**Pilotwings** hat es mir nie so wirklich angetan, obwohl es eigentlich ein ganz angenehmes Spielchen ist. Auch wenn Christoph protestiert: Für mich einer der Launchtitel, die ich sicher nicht brauche! **7**	Auf dem SNES fand ich **Pilotwings** überragend, doch sank mein Interesse an der Nintendo-Reihe zunehmend im Laufe der Jahre. Eigentlich ist's ja ganz nett, aber für meinen Geschmack etwas zu eintönig. **7**	Bis zum Redaktionsschluss habe ich es leider nicht geschafft, eine Runde **Pilotwings** zu spielen, obwohl ich die Serie sehr mag. Doch die Arbeit – sprich unser Internetauftritt n-zone.de geht nun mal vor! **-**
NINTENDOGS + CATS (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 46	Mir ist es etwas peinlich, aber ich mag die Nintendogs und finde kleine Kläffer sogar richtig süß. Und in der 3D-Darstellung möchte man noch mehr knuddeln. Und jetzt steinigt mich! **8**	Oooh! Ach wie niedlich, ach wie süß ... Ach wie schick!? Ich war vor allem von der tollen 3D-Optik sehr überrascht, aber das Gameplay ist einfach nicht mein Ding – auch mit Katzen nicht. **7**	Ein schöner Titel für jüngere Spieler, das technisch und spielerisch einen sehr guten Eindruck macht. Ich bevorzuge dann aber doch lieber echte Haustiere anstatt Nintendos knuffige Plüschknäuel. **7**	Ich hab weder Zeit noch Platz für ein echtes Haustier. Und wahrscheinlich auch nicht den Nerv, bei Wind und Wetter Gassi zu gehen. Sollte mir nach einem Hundchen oder einer Katze sein, dann nur in **Nintendogs**! **8**
PRO EVO SOCCER 2011 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 44	Wer hätte gedacht, dass mich ein realistisches Fußball-Spiel so packt? Ich nicht! Es liegt wohl an der schönen 3D-Optik, dass mir **PES** auch ohne Bananen und abgefahrene Extras sehr gut gefällt. **8**	Die alte Leier ... Ich mag kein Fussi und werde diesen Sport nie mögen. Aber ich muss gestehen: So sehr hat mich die Grafik eines Fußballspiels noch nie beeindruckt. Eines noch: Wer ist Messi? **6**	Nachdem ich im 3D-**PES** endlich alle Modi ausprobieren durfte, bin ich noch heißer darauf, dieses Spiel endlich ausgiebig zocken zu können. Dank 3D-Optik kommen sogar meine Pässe besser an! **8**	Zweifelsohne ist **PES** in 3D mein Favorit in diesem Monat – wenn nicht sogar für die nächsten Monate. So habe ich Fußball noch nicht erlebt! Dieses Game muss sofort zum Start des 3DS sehr – ohne Wenn und Aber! **9**
OKAMIDEN (DS)	∅ **WERTUNG: 8,75** Test S. 54	Capcom hat es tatsächlich geschafft, mich (vermutlich) ein letztes Mal an den DS zu fesseln, bevor ich mich ganz der 3DS-Ära zuwende. Was ich gesehen habe, deutet auf ein Epos hin. **9**	**Okami** gehört zu meinen absoluten Lieblingsspielen und ich freue mich sehr, dass **Okamiden** ein ebenso buntes und märchenhaftes Abenteuer geworden ist. Dennoch wünschte ich, es wäre ein Wii-Spiel. **9**	Auf der Wii hat mich **Okami** schon lange angefixt und auch der DS-Ableger hat mich in seinen Bann gezogen. **Okamiden** ist ein wirklich tolles Spiel, das ich derzeit auch ausgiebig privat spiele. **8**	Ich habe erwartet, dass **Okamiden** bei Weitem nicht an **Okami** auf der Wii rankommt. Doch selbst ich kann mich mal irren: Nach nur kurzer Spielzeit war ich erneut im Bann der Story und Atmosphäre! **9**
YU-GI-OH! 2011 (DS)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S.56	Mit **Yu-Gi-Oh!** bin ich zwar noch nicht so richtig warm geworden, aber ich erkenne zumindest das große Potenzial, das in dem neuesten Serienableger steckt. Aber er ist nur was für echte Experten! **7**	Dafür hat meine Zeit (zum Glück) nicht gereicht. Das neue **Yu-Gi-Oh!** ging diesmal an mir vorüber – genauso wie die Vorgänger. Ich bin mir trotzdem sicher, dass das Spiel sicher seinen Reiz hat. **-**	Nachdem ich mich im letzten Jahr für den Test des Vorgängers lange in das **Yu-Gi-Oh!**-Gameplay eingearbeitet habe, konnte ich die diesjährige Fassung von Anfang an in vollen Zügen genießen. Toll! **8**	Sorry, aber es hat sich seit letztem Jahr nichts geändert: Auch der neueste Teil des DS-Sammelkarten-Games interessiert mich so wenig wie Christophs Anekdoten zur Großrinderfelder Kirchweih! **-**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
Challenge Me: Word Puzzles	O-Games	11. März I 2011
Doods großes Abenteuer (uDraw)	THQ	04. März I 2011
Dream Pinball 3D II	TopWare Entertainment	01. März I 2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	24. März I 2011
Mein Fitness Coach Club	Ubisoft	17. März I 2011
National Geographics Challenge!	Black Bean Games	18. März I 2011
Pictionary (uDraw)	THQ	04.März I 2011
Tiger Woods 12	Electronic Arts	31. März I 2011
Top Spin 4	2K Sports	18. März I 2011
Wii Game Tablet mit uDraw Studio	THQ	04. März I 2011
Williams Pinball Classics	System 3	März I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	Sommer I 2011
Conduit 2	Sega	22. April I 2011
Driver San Francisco	Ubisoft	2011
Exerbeat	Namco Bandai	Frühjahr I 2011
Green Latern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	Sommer I 2011
Lego: Pirates of the Carribbean	Disney Interactive Studios	Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	21. April I 2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	Herbst I 2011
SpongeBob Schwammkopf – Verflixt und zugemalt	THQ	15. April I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011
TV total Events	F + F Distribution	08. April I 2011
Virtua Tennis 4	Sega	2011
We Sing – Deutsche Hits	Nordic Games	15. April I 2011
WWE All Stars	THQ	01. April I 2011

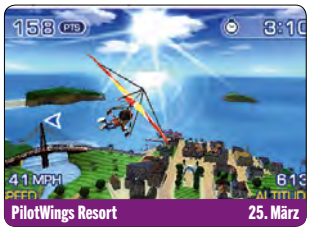
DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
Bejeweled Twist	Rondomedia	März I 2011
Hollywood Files	Purple Hills	15. März I 2011
Hop – Osterhase oder Superstar	NBG	17. März I 2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	24. März I 2011
Monster Jam: Pfad der Zerstörung	Activision	11. März I 2011
Okamiden	Capcom	18. März I 2011
Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia	März I 2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	04. März I 2011
Yu-Gi-Oh! – World Championship 2011: Over the Nexus	Konami	24. März I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Green Latern: Rise of Manhunters	Warner Bros. Interactive	Sommer I 2011
Lego Ninjago	Warner Bros. Interactive	15. April I 2011
Lego Pirates of the Carribbean	Disney Interactive Studios	Mai I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	21. April I 2011
One Piece: Giant Battle	Namco Bandai	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
Asphalt 3D	Ubisoft	24. März I 2011
Die Sims 3	Electronic Arts	25. März I 2011
Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D	Ubisoft	24. März I 2011
Nintendogs + Cats: Toy Poodle & New Friends	Nintendo	25. März I 2011
Nintendogs + Cats: Bulldog & New Friends	Nintendo	25. März I 2011
Nintendogs + Cats: Golden Retriever & New Friends	Nintendo	25. März I 2011
Pilotwings Resort	Nintendo	25. März I 2011
Pro Evolution Soccer 2011 3D	Konami	25. März I 2011
Rabbids 3D	Ubisoft	31. März I 2011
Rayman 3D	Ubisoft	24. März I 2011
Ridge Racer 3D	Namco Bandai	25. März I 2011
Samurai Warriors Chronicles	Tecmo Koei	25. März I 2011
Steel Diver	Nintendo	25. März I 2011
Super Monkey Ball 3D	Sega	31. März I 2011
Super Street Fighter IV 3D-Edition	Capcom	25. März I 2011
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars	Ubisoft	24. März I 2011
Tom Clancy's Splinter Cell 3D	Ubisoft	24. März I 2011
2011		
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Dead or Alive Dimensions	Namco Bandai	2011
Driver Renegade	Ubisoft	2011
DualPenSports	Namco Bandai	2011
FIFA Soccer	Electronic Arts	2011
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	2011
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Lego Pirates of the Carribbean	Disney Interactive Studios	Mai I 2011
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mario Kart 3DS	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Paper Mario	Nintendo	2011
Puzzle Bobble Universe	Square Enix	22. April I 2011
Resident Evil Revelations	Capcom	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	2011
Super Mario 3DS	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	2011
Transformers: Dark of the Moon	Activision	01. Juli I 2011

Super Street Fighter IV 3D-Edition 25. März



PilotWings Resort 25. März

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
11. März	Monster Jam: Path of Destruction	Activision
18. März	Top Spin 4	2K Games
24. März	Enclave: Shadows of Twilight	TopWare
März	Dream Pinball 3D II	TopWare
01. April	WWE All-Stars	THQ
08. April	TV total Events	F+F Distribution
15. April	We Sing: Deutsche Hits	Nordic Games
21. April	Mein neues Leben	F+F Distribution
22. April	Conduit 2	Sega
Vorschau S. 32 24. März	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision
Vorschau S. 30 2011	Skylanders: Spyro's Adventure	Activision
2011	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo

11.03. MONSTER JAM: PATH OF DESTRUCTION

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: RENNSPIEL

Wie viele Wii-Wheels hat Otto Normalverbraucher mittlerweile im Schrank stehen? Gefühlte 2.153 vielleicht? Wir wissen es nicht. Dafür können wir euch mit Gewissheit sagen, dass auch **Monster Jam: Path of Destruction** mit beiliegendem Plastiklenkrad in den Handel kommt. Das weist auf eine Steuerung hin, die ohne Nunchuk auskommt, denn andernfalls könnte man das Wii-Wheel ja nicht mit beiden Händen umfassen. Das Spiel bietet 28 Fahrzeuge, fünf Spielmodi und ein Baukasten zum Erstellen eigener Vehikel. Der Hersteller verspricht in der Pressemitteilung zudem „authentische Action, authentische Monster-Trucks und authentische Stadien". Mal abwarten …

18.03. TOP SPIN 4

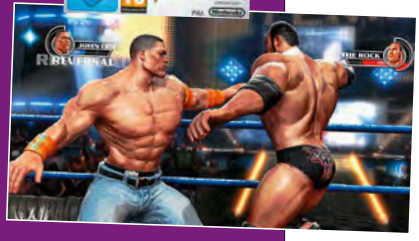
HERSTELLER: 2K GAMES I GENRE: SPORT

Wir hoffen, dass sich die Entwickler von 2K Games viel Mühe geben, um **Top Spin 4** bestmöglich auf die Wii zu bringen. Schließlich ist es äußerst schwierig, die Steuerung einer komplexen Tennissimulation mit all ihren Aufschlägen, Slices, Stops, Topspins und Lobs mit der Wii-Fernbedienung zu verwirklichen – denn die hat, wenn man den Home-Knopf in die Rechnung nicht mit einbezieht, gerade mal vier Aktionstasten. Zumindest inhaltlich ist **Top Spin 4** mit Sportler-Editor, Partymodus und einer TV-reifen Präsentation schon mal eine runde Sache.

01.04. WWE ALL-STARS

HERSTELLER: THQ I GENRE: SPORT

Die Muskelprotze aus der WWE pfeifen auf die Rente: Hulk Hogan und Co. sind trotz ihres fortgeschrittenen Alters immer noch wahre Kraftprotze im Ring. Und das lassen sie ihre Kontrahenten deutlich spüren! In **WWE All-Stars** treten die Helden von einst gegen die Recken von heute an. THQ verspricht eine einsteigerfreundliche Steuerung und einen umfangreichen Editor, in dem sich ein eigener Wrestler erstellen lässt. Mit diesem nimmt man dann an zahlreichen Turnieren teil – von den frühen Achtzigern bis ins aktuelle Jahrzehnt.



08.04. TV TOTAL EVENTS

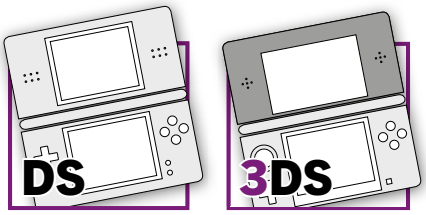
HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Was ist bloß los? Ursprünglich sollte **TV total Events** bereits Ende des letzten Jahres in den Handel gelangen, doch plötzlich wurde die Auslieferung auf März 2011 verschoben. Und jetzt kommt das Spiel noch später, nämlich erst Mitte April. Wir hoffen, dass die Entwickler die Zeit nutzen, um die Grafikqualität zu verbessern. Denn die aus dem Fernsehen bekannten Disziplinen Turmspringen, Wok-WM, Stock Car Crash Challenge, Eis- und Autofußball haben eine deutlich vorteilhaftere Inszenierung verdient, als der hier abgedruckte Screenshot vermuten lässt.

15.04 WE SING: DEUTSCHE HITS

HERSTELLER: NORDIC GAMES I GENRE: MUSIKSPIEL

Bereits der Titel verrät, was euch in diesem Musikspiel erwartet: Die neueste **We Sing**-Episode setzt ausschließlich auf Songs deutschsprachiger Interpreten, etwa von den Fantastischen Vier („Gebt uns ruhig die Schuld"), den Sportfreunden Stiller („Ein Kompliment"), Nena („Nur geträumt") und Ich & Ich („Vom selben Stern"). Wie bei allen Karaoke-Simulationen, die es für die Wii gibt, werden sämtliche USB-Mikrofone unterstützt – im Bild seht ihr das Zubehör aus **Guitar Hero**. Der Entwickler verspricht acht Mehrspielermodi, 40 Lieder und Original-Videoclips.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele sind zum Konsolenstart des Nintendo 3DS verfügbar? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im Heft.

DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	11. März	Monster Jam: Path of Destruction	Activision
Test S. 54	18. März	Okamiden	Capcom
	25. März	Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia
	25. März	100 Denk- und Logikspiele	Rondomedia
	31. März	Billi Banni Kindergarten	dtp
	01. April	Diddl im Käsekuchenland	Tivola
Vorschau S. 33	15. April	Lego Ninjago	Warner Bros. Interactive Entertainment
	21. April	Mein neues Leben	F+F Distribution

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 49	24. März	Asphalt 3D	Ubisoft
	24. März	Rayman 3D	Ubisoft
	24. März	Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D	Ubisoft
Test S. 46	25. März	Nintendogs + Cats	Nintendo
Test S. 42	25. März	Pilotwings Resort	Nintendo
Test S. 44	25. März	Pro Evolution Soccer 2011 3D	Konami
	25. März	Steel Diver	Nintendo
	25. März	Super Monkey Ball 3D	Sega
Test S. 40	25. März	Super Street Fighter IV 3D Edition	Nintendo/Capcom
	31. März	Rabbids 3D	Ubisoft

24.03. ASPHALT 3D (3DS)

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: UBISOFT

Bitte nicht wundern: Obwohl der Nintendo 3DS erst am 25. März in den Handel kommt, ist dieses Rennspiel schon einen Tag früher erhältlich. Das liegt daran, dass Ubisoft seine Spiele traditionell donnerstags veröffentlicht. In **Asphalt 3D** heizt man wie in den Vorgängern mit lizenzierten Karossen – etwa von Ferrari, Lamborghini, Audi oder Ducati – durch internationale Metropolen und zeigt der Konkurrenz, wie ordentliche Kurvendrifts aussehen. Der Flitzer heimste im Test in der aktuellen N-ZONE (siehe Seite 49) anständige Wertungen im Siebziger-Bereich ein.

25.03. PFLANZEN GEGEN ZOMBIES (DS)

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Es hat lange gedauert, bis das Kultspiel **Pflanzen gegen Zombies** vom PC auf den DS umgesetzt wurde, aber jetzt ist es endlich so weit. Inhaltlich hat sich nichts geändert: Immer noch hat eine Horde voller wilder Zombies einen unstillbaren Heißhunger auf Menschenhirne. Doch ein ganzes Arsenal voller Pflanzen (!) soll die Rettung bringen: Indem man die Gewächse geschickt platziert, wird die Zombie-Bedrohung vorübergehend gestoppt. Bis wieder neue Zombies anrücken … und wieder neue … und schon wieder … Im Bild seht ihr übrigens einen Screenshot aus der PC-Version.

11.03. MONSTER JAM: PATH OF DESTRUCTION (DS)

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: RENNSPIEL

Das Rennspiel mit den XXL-Fahrzeugen erscheint nicht nur für die Wii, sondern auch für Nintendos Kleinsten. Es ist zwar offenkundig, dass die Entwickler in puncto Grafikleistung deutliche Abstriche machen müssen, aber wenigstens scheinen sie den Fahrzeug-Editor aus den Originalversionen zu übernehmen. Wir erwarten ein routiniertes DS-Rennspiel, das hoffentlich eine traditionelle Steuerung bietet. Denn mit Schrecken erinnern wir uns an **Ridge Racer DS**, das man seinerzeit vollständig via Touchscreen steuern konnte – das funktionierte aber überhaupt nicht gut!

24.03. KAMPF DER GIGANTEN: DINOSAURIER 3D (3DS)

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: STRATEGIE

Die **Dinosaurier**-Reihe ist bereits auf Wii und Nintendo DS heimisch. Jetzt kommen die urzeitlichen Scharmützel auf die neue 3D-Wunderkonsole. Die Entwickler von Ubisoft haben sich offensichtlich massiv ins Zeug gelegt, um die Kämpfe noch besser in Szene zu setzen. Uns erwarten Echtzeitkämpfe vor beeindruckender Kulisse, die eine große Portion Strategie voraussetzen. In den Kameraschwenks soll der Tiefeneffekt zudem opulent rüberkommen. Wir sind gespannt, ob die Dinos die beiden Bildschirme wirklich zum Beben bringen.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Der DS macht Platz für seinen Nachfolger!“

Spätestens diesen Monat ist offensichtlich: Die meisten Hersteller kümmert es kaum noch, dass Millionen Deutsche immer noch mit dem altbewährten Nintendo-DS-Modell zocken. Sie ignorieren die sechs Jahre alte Kultkonsole weitgehend und setzen ihre Marken ausschließlich auf dem 3DS fort. Es ist absehbar, dass nach **Okamiden**, den neuen **Pokémon**-Editionen und – sofern es hierzulande überhaupt noch erscheint – dem angekündigten **Kirby**-Jump&Run kein nennenswertes DS-Abenteuer mehr in den Handel kommt. Da schließt sich der Kreis: Vor fünf Jahren habe ich in einer N-ZONE-Kolumne kritisiert, dass der Game Boy Advance langsam ausstirbt. Hoffen wir, dass der DS ein würdigeres letztes Spiel spendiert bekommt – denn seinerzeit beendete das schwache Actionspiel **Teenage Mutant Ninja Turtles** die glorreiche GBA-Ära.

Spektakulär: Die zahlreichen Special-Moves der 35 Fighter sind auch auf dem Handheld sehr schön anzusehen.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 25. März 2011

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Text | Thomas Eder

Schafft es Capcom, die Erfolgsgeschichte des legendären zweiten Teils zu wiederholen?

Für Anfänger: Das Touchpad lässt sich mit Kombos und Specials belegen.

Es waren nicht nur **Super Mario World** und **Zelda: A Link to the Past**, die zum europäischen Konsolen-Start des SNES im Jahre 1992 maßgeblich den bahnbrechenden Erfolg von Nintendos 16-Bit-Konsole einläuteten – auch die Mutter aller Prügelspiele **Street Fighter II** trug damals zum Siegeszug des SNES bei. Knapp 20 Jahre später zählt wiederum ein Ableger der Serie zu den Launch-Titeln einer Nintendo-Konsole; und zwar **Super Street Fighter IV**, das auf der PS3 und der Xbox 360 Traumwertungen jenseits der magischen 90-Prozent-Grenze erzielt hat. Mit der **3D-Edition** soll nun an die Erfolge des Klassikers und der aktuellen Heimkonsolen-Fassungen angeknüpft werden.

Mehr Umfang

Arcade, Versus, 3D-Versus, Internet-Kampf, Herausforderung und Training – der Startbildschirm der Klopperei strotzt bereits vor verschiedenen Spielmodi, die sich nach der ersten Auswahl noch weiter unterteilen. Auch an Kämpfern und Schauplätzen steht das 3DS-**Street Fighter** den „großen" Versionen in nichts nach. Im Gegenteil: Mit der dynamischen Perspektive, in der ihr das Spiel unter anderem im 3D-Versus-Modus erlebt, sowie der vor allem in Verbindung mit dem StreetPass-Feature sehr interessanten Figurensammlung packt Capcom auf dem Handheld sogar noch einen obendrauf!

Zeitlos genial

Das **Street Fighter**-Gameplay ist über jeden Zweifel erhaben: Einer gegen einen, Schläge und Tritte in drei Stärken, Special-, Super- und Ultra-Moves, Combos, Griffe und Konter – so lässt sich auch die Spielmechanik der 3DS-Fassung mit nur wenigen Worten beschreiben. Das Ganze funktioniert in Aktion sehr gut und lässt sowohl Einsteiger als auch ambitionierte Prügel-Veteranen in den Genuss actionreicher Kämpfe mit mehr oder weniger Tiefgang kommen. Dank zahlreicher im Laufe der Jahre hinzugekommener Neuerungen und kontinuierlichen Feintunings (vor allem beim mittlerweile nahezu perfekt ausgewogenen Balancing der Charaktere) wirkt

Toll umgesetzt: Die meisten Inhalte wie Kämpfer und Levels der Spielfassungen für die Xbox 360 und PS3 sind auch in der Handheld-Version enthalten.

das Gameplay keineswegs angestaubt, obwohl das Spiel sich grob gesehen noch genauso wie vor 20 Jahren spielen lässt. Nur absolute Genre-Hasser werden sich wohl nicht von der genialen Spielbarkeit in den Bann ziehen lassen!

⊕⊖ Dynamische Perspektive

Beim Anspielen der Vorabversionen auf verschiedenen Events vor dem Launch hat es sich bereits angedeutet: Die optisch megaspektakuläre dynamische Perspektive, in der ihr eurem Kämpfer über die Schulter blickt, ist nur etwas fürs Auge und weniger für Kämpfe auf hohem Niveau. Abstände zum Gegner lassen sich schlechter einschätzen, sodass präzise Attacken, die für fortgeschrittenes Fighten unabkömmlich sind, nur schwer beziehungsweise mit sehr viel Übung möglich sind. Treten nicht beide Kämpfer bei Versus-Matches in derselben Perspektive an, hat nahezu immer derjenige, der in der dynamischen Perspektive kämpft, die schlechteren Karten. Sobald der erste Wow-Effekt verflogen ist, wechselt man wieder in die klassische Seitenansicht, um einfach bessere Leistungen zu erzielen. Nur wenn bei einem Versus-Match zwischen menschlichen Mitspielern beide in der dynamischen Perspektive zocken – was sich zum Glück auch als Vorgabe einstellen lässt –, geht's fair zur Sache.

⊕ Online und Mehrspieler

Hut ab vor dem, was uns Capcom in dieser Hinsicht beschert! Lokal und online können menschliche Spieler gegeneinander antreten oder einfach nur Matches anderer beobachten. Und dank StreetPass dürft ihr Spielfiguren, die ihr durch Erfolge im Spiel kauft und sammelt, auch dann kämpfen lassen, wenn ihr selbst gar nicht zockt, aber sich euer 3DS im Stand-by-Modus befindet. Dazu müsst ihr lediglich anderen Spielern über den Weg laufen, die ebenfalls mit einem 3DS unterwegs sind und einen **SF IV**-Spielstand auf dem Handheld haben. Für Erfolge gibt's wiederum sogenannte Figuren-Punkte, die ihr zum Aufleveln verwenden dürft. Natürlich könnt ihr eure gesammelten Figürchen auch tauschen oder verschenken. Apropos verschenken: Spieler, die kein eigenes **SF IV**-Modul besitzen, können sich von Freunden zeitlich unbegrenzt eine Art Demo-Fassung des Spiels herunterladen, in der man mit All-Star Ryu an Mehrspieler-Matches teilnehmen darf.

⊕ Technisch sehr gut

Der Detailgrad und die Kämpfer-Animationen der **3D-Edition** sind sehr beeindruckend, vor allem in der zuvor erwähnten dynamischen Perspektive. Hier kommen die 3D-Features des 3DS voll zum Einsatz, doch auch in der klassischen Ansicht verleiht 3D dem Spiel einen tollen räumlichen Look. Der Japano-Pop-Sound mag auf Dauer etwas anstrengend werden, dafür entschädigen aber die zahlreichen, toll passenden Sprach-Samples. Die Steuerung funktioniert sowohl mit dem Steuerkreuz als auch mit dem Analog-Pad sehr gut, doch ehrgeizige Spielertypen werden die Präzision eines Arcade-Sticks vermissen. Damit die Specials und Combos dennoch wie gewünscht von der Hand gehen, sind auf dem Touchscreen Felder zum Auslösen platziert. Könnern wird dies ein Dorn im Auge sein – das Feature lässt sich natürlich auch deaktivieren. ■

MEINUNG • THOMAS EDER

„Für mich das Highlight unter den 3DS-Launch-Titeln!"

Mein Vorurteil › Profis bleiben bei der Heimkonsolen-Fassung, die sich wahrscheinlich besser als der Handheld-Ableger steuern lässt.

Wow – ich hätte nicht vermutet, dass nahezu alle Elemente der Konsolen-Fassungen und sogar noch ein paar Extras im 3DS-**Street Fighter** stecken. Aber trotz der zahlreichen Features und der 3D-Optik zockt sich **Street Fighter IV** mit einem Pad oder im Idealfall einem Arcade-Stick einfach besser als mit dem Handheld. Egal ob ich mit dem Analog-Pad oder dem Digi-Kreuz des 3DS gespielt habe – die Moves flutschen auch nach mehreren Stunden Übung nicht so leicht von der Hand. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau, denn für mich ist dieses Spiel einfach das absolute Highlight unter den Launch-Titeln für Nintendos neues Handheld.

Klassisch: Die gewohnte Seitenansicht sieht in 3D sehr schick aus.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 65,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Buttons, Analog-Pad, Touchscreen

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Kämpfe, Turniere, Zuschauer

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Geniales Gameplay
- ⊕ Gewaltiger Umfang
- ⊕ Online und Multiplayer
- ⊕ Teils spektakuläre Optik
- ⊕ Anfänger-Hilfen

CONTRA

- ⊖ Präzision in der dynamischen Perspektive

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	88

Der Drachenflieger ist unser liebstes Luftvehikel. Sanfter kann man nicht übers Firmament schweben!

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

PILOTWINGS RESORT

Text | Christoph Kraus

Nach 15 Jahren kehren die Gleitflieger auf eine Nintendo-Konsole zurück. Sind sie immer noch in Top-Form?

Stellt euch einen Hobbypiloten vor, der nach einer 15-jährigen Pause erneut ins Cockpit steigt. Würdet ihr euch mit ihm auf eine Platzrunde im Doppeldecker einlassen? Wohl kaum! Wir haben hingegen jegliche Flugangst abgelegt und wollten wissen, ob **Pilotwings Resort** die vom Super Nintendo und N64 bekannte Kultserie erfolgreich in die dritte Dimension hievt. Motoren an!

Die erste Erkenntnis lautet: Es ist empfehlenswert, den Tiefenregler schon vor der ersten Flugstunde herunterzudrehen, denn der 3D-Effekt ist bereits in den Menüs sehr intensiv ausgeprägt. Diese Meinung vertritt übrigens nicht nur der Verfasser dieses Artikels, sondern auch zahlreiche Kollegen, welche die Flugsimulation ebenfalls ausprobierten.

✪ Fordernde Missionen

Jetzt kann's endlich losgehen: Wir unterschreiben mittels Touchpen auf dem virtuellen Luftfahrerschein (ja, der heißt tatsächlich so!) und sind ab sofort offizieller Bestandteil der **Pilotwings**-Crew. Nun sind nacheinander 40 Missionen freischaltbar, die sich auf die fünf Schwierigkeitsgrade Anfänger, Bronze, Silber, Gold und Platin verteilen. Auf Wunsch lassen sich verständlich gemachte Trainingseinheiten absolvieren, in denen Einsteiger die Grundzüge der Flugkunst erlernen. Wer aber bereits mit den Vorgängern der Serie vertraut ist, kann sich das Tutorial getrost sparen. Die recht fordernden Missionen verlangen beispielsweise von euch, eine bestimmte Anzahl an Ringen innerhalb der vorgegebenen Zeit zu passieren, Luftballons mit der Bordknarre abzuschießen oder Sehenswürdigkeiten, die euch genannt werden, zu fotografieren.

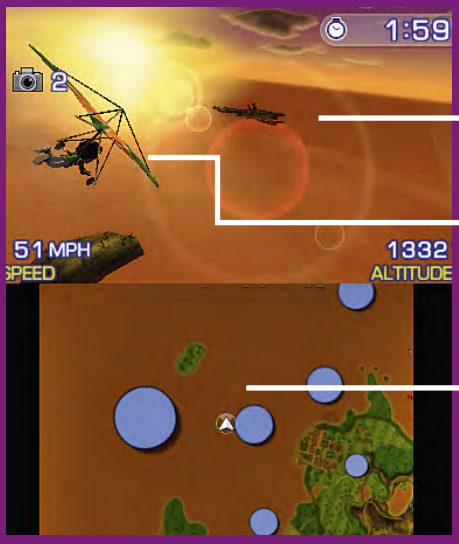
✪ Abwechslungsreiche Vehikel

Für Abwechslung ist also gesorgt, zumal sich auch die Handhabung der diversen Fluggeräte gehörig unterscheidet. Wer beispielsweise zuerst mit dem Drachenflieger sanft über das Firmament gleitet, muss sich gewaltig umstellen, wenn er im nächsten Moment ein Motorflugzeug über den Himmel scheucht. Denn es ist etwas ganz anderes, ob man bei motorisierten Maschinen nur die Bewegungsrichtung bestimmt oder wie beim Drachen-

Ob bei Tag oder Nacht – die Pilotwings-Crew fliegt, bis es kracht!

Man beachte die hochwertigen Lichteffekte, wenn man in Richtung Sonne gleitet.

WIE KOMMT'S RÜBER?



Pilotwings Resort bietet einen zweifelsfrei guten Tiefeneffekt. Diese Landebahn im Hintergrund kommt beispielsweise so rüber, als würde sie sich ein paar Zentimeter hinter dem 3DS-Bildschirm befinden. Entfernungen lassen sich so ein bisschen besser einschätzen als bei vergleichbaren Flugsimulationen.

Die Spielfigur wirkt auf das Auge so, als würde sie leicht aus dem Bildschirm herausragen – so als säße zum Beispiel ein Marienkäfer auf dem Monitor. Das sieht klasse aus. **Super Street Fighter IV 3D-Edition** hat unserer Meinung nach aber die besseren 3D-Effekte.

Der Touchscreen ermöglicht einen schnellen Blick auf Missionsziele, Inseln und am Himmel verteilte Gegenstände. Im Hauptmenü lässt sich zudem einstellen, ob sich der Bildschirm stets mit eurer Spielfigur mitbewegt oder ob er statisch bleibt. All das zeugt von einer durchdachten Inszenierung. Den Entwicklern attestieren wir also gute Arbeit.

gleiter zusätzlich die Gesetze der Thermik ausnutzen muss, um nicht unfreiwillig ins Wasser zu plumpsen. Doch gerade der hohe spielerische Anspruch sowie die Tatsache, dass das Spiel auf jegliche Action verzichtet, macht **Pilotwings Resort** zu einem so runden Spielerlebnis.

⛔ Magerer Umfang

Uns erreichten mehrere Leseranfragen, ob 40 Missionen wirklich ausreichen, um langfristig an die Bildschirme zu fesseln. Wir finden: jein. Einerseits ist man motiviert, alle Levels mit der Höchstwertung „drei Sterne" abzuschließen, um dadurch wiederum neue Abschnitte freizuschalten. Andererseits dauert es nicht allzu lange, bis man alles gesehen hat. In unserem Test hatten wir bereits nach zwei Stunden Spielzeit die Hälfte aller Missionen freigespielt. Der Freiflug-Modus ist zudem nur bedingt fesselnd. Dort fliegt ihr unter Zeitdruck (und mit einem Fluggerät eurer Wahl) über die Wuhu-Insel und fahndet nach allen Sehenswürdigkeiten. Sobald ihr beispielsweise die Bowlingbahn oder die Brücke überflogen habt, gilt das Ziel als abgehakt. Allzu spannend klingt das nicht? Bingo, ist es auch nicht!

✚ Mehr Tiefe!

Euch Leser dürfte am meisten interessieren, wie gut der 3D-Effekt gelungen ist, richtig? Bei dieser Frage fällt uns das Fazit nicht schwer: Die Tiefe kommt gut rüber! Allerdings arrangierten wir uns erst nach einer guten halben Stunde mit der dreidimensionalen Darstellung. Anfangs hatten wir Mühe damit, den richtigen Blickwinkel zu finden, aus dem heraus sich **Pilotwings Resort** ohne Schielen vernünftig spielen lässt. Weitere Eindrücke zur Qualität des 3D-Effekts verraten wir euch im Extrakasten (siehe oben). ■

Die Simulation spielt sich nur auf dieser Insel ab. Der Umfang ist deshalb recht mager.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Motor- und Segelfliegen auf höchstem Niveau"

Mein Vorurteil › Bislang habe ich nur die Mii-Figuren als Piloten entdeckt. Flattern Lark und Kiwi aus **Pilotwings 64** etwa nicht mehr durch die Luft?

Ist **Pilotwings Resort** das richtige Spiel zum 3DS-Start? Ja, wenn ihr auf Action gut verzichten könnt und euch inhaltlicher Tiefgang wichtiger ist. Ebenfalls ja, wenn ihr euch damit arrangiert, dass ihr nach knapp zwei Stunden Spielzeit schon die Hälfte an Missionen freigespielt habt. Habt ihr hingegen eine Flugsimulation erwartet, in der hin und wieder auch mal geballert wird, sind die Nintendo-Piloten definitiv nichts für euch. Zwar wird ab und zu auch geschossen, aber nur auf Luftballons. Doch gerade die gute 3D-Darstellung gefällt mir ausgesprochen gut. Ich musste mich allerdings erst einmal an die ungewohnte Spieltiefe (im wahrsten Sinne des Wortes) gewöhnen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten

Die Steuerung per Schiebe-Pad ermöglicht präzise Bewegungen.

SONDERFUNKTIONEN

Mii-Unterstützung, Schnappschüsse lassen sich auf SD-Karte speichern

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Abwechslungsreiche Fluggeräte
- ✚ Gute 3D-Darstellung
- ✚ Hochwertige Lichteffekte
- ✚ Motivierendes Medaillensystem

CONTRA

- ⛔ Magerer Umfang
- ⛔ Wenig Action am Himmel
- ⛔ Ohne die Figuren der Vorgänger
- ⛔ Freiflug-Modus wenig spannend

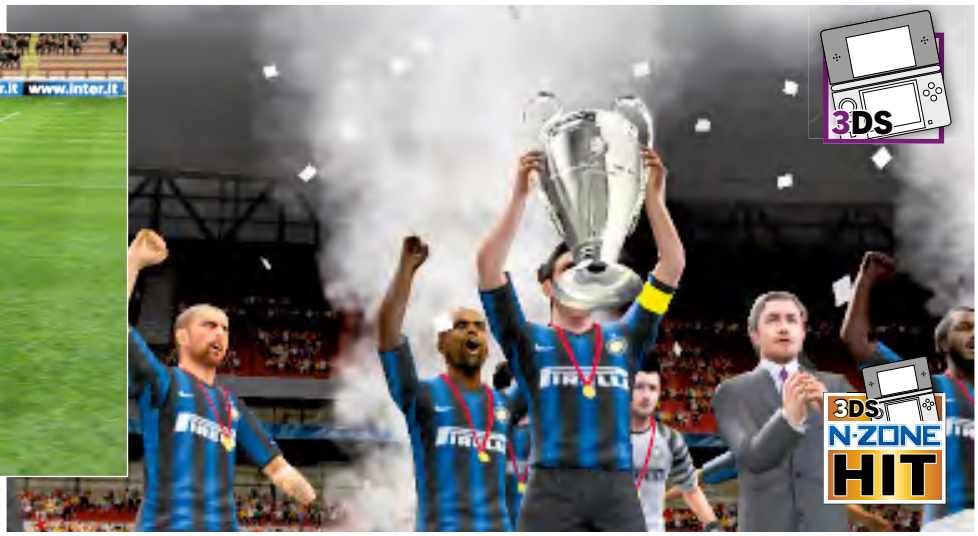
GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

Bananenflanke: Das Handheld-**PES** steuert sich genauso gut wie die großen Konsolenbrüder.



Jubelsturm: Inter Mailand hat die Champions League gewonnen – für deutsche Fans eher kein Grund zum Feiern.

Genre: Sport | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 25. März 2011

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Text | Patrick Schmid

Der Traum aller Männer – Fußball in 3D, jetzt auch für unterwegs.

Etwas überraschend wurde **PES 2011 3D** als einer der Launch-Titel für den 3DS angekündigt. Eigentlich erwartet man zur Veröffentlichung doch eher Blockbuster à la **Zelda** oder **Mario**. Aber gerade für Sportspiele bietet der 3D-Bildschirm natürlich einige Möglichkeiten. In unserem Test verraten wir euch, wie gut der dreidimensionale Kick wirklich ist.

Ungewohnt: Diese Kameraeinstellung empfanden wir als zu unübersichtlich.

Grafisch top

Langjährige **PES**-Fans werden beim ersten Starten des Spiels das typische Render-Intro vermissen, auf das Konami bei der Handheld-Version verzichtet hat. Stattdessen landet man direkt im Hauptmenü, das an die Konsolenversionen von **PES 2011** erinnert. Richtig interessant wird es aber, wenn man endlich den virtuellen Fußballplatz betritt. Dort schickt euch die 3DS-Version mit einer neuartigen Kameraperspektive ins Spiel, die den 3D-Effekt richtig toll aussehen lässt, indem sie die räumliche Tiefe des Platzes äußerst gut darstellt. Zum Spielen ist die „Vertikal Nah“ genannte Einstellung jedoch nur bedingt geeignet, da es einfach an Übersicht fehlt. Selbstverständlich gibt es auch die normale „Weitwinkel“-Perspektive; auch bei dieser funktioniert der 3D-Effekt recht gut, kann von der Darstellungstiefe aber nicht so überzeugen wie bei der Standardkamera. Als besten Kompromiss zwischen Dreidimensionalität und Spielübersicht empfanden wir die „Vertikal Weit“-Sicht, die für geübte **PES**-Spieler zwar zunächst auch etwas Eingewöhnung erfordert, dann aber sehr gut zu spielen ist. Auch die generelle grafische Darstellung ist für ein Handheld richtig hübsch geworden, die Spieler sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich und sind

FAQs

Die wichtigste Frage: Was taugt der 3D-Effekt?
Die Entwickler haben es geschafft, den 3D-Effekt sowohl beeindruckend als auch sinnvoll ins Spiel zu integrieren. Das liegt an der extra für den 3DS geschaffenen „Vertikal“-Kameraperspektive, die das Spiel aus einer Mischung zwischen Iso- und Spieleransicht darstellt. Das vermittelt die räumliche Tiefe des Platzes sehr gut und mit etwas Übung gelingen genaue Steilpässe in den Raum.

Ich spiele aber lieber aus der Standard-Perspektive, gibt es die und funktioniert der 3D-Effekt auch dort?
Selbstverständlich ist auch die Standard-Kameraeinstellung „Weitwinkel“ im Spiel enthalten. Auch dort ist der 3D-Effekt sehr hübsch anzusehen, hilft spielerisch aber – bedingt durch die Ansicht des Platzes von der Seite – nicht ganz so gut wie bei der neuen „Vertikal Weit“-Perspektive.

Darf ich endlich auch mit Bundesliga-Teams spielen?
Leider müssen Fußballfans auch diesmal wieder auf die Bundesliga verzichten, da Konami nach wie vor keine Lizenz für Deutschlands Eliteliga besitzt. Dank der Champions-League-Lizenz sind aber immerhin zwei deutsche Mannschaften, nämlich der FC Bayern und Werder Bremen, mit von der Partie. Und auch die deutsche Nationalmannschaft ist voll lizenziert.

Was sind die größten spielerischen Unterschiede zu den Konsolenfassungen?
Generell werden sich **PES**-Fans schnell zu Hause fühlen, denn wer die Steuerung kennt, wird auch in **PES 2011 3D** nur wenig Eingewöhnungszeit benötigen. Das Schiebepad des 3DS funktioniert wunderbar und ermöglicht wie der Analogstick bei den Konsolen 360°-Drehungen der Spieler. Der Hauptunterschied ist das Passsystem, das sich in der 3DS-Fassung wieder an älteren **PES**-Titeln orientiert. Man muss also nicht mehr wie bei der Konsolenfassung selbst die Stärke und die exakte Platzierung des Balls bestimmen, sondern drückt nur grob in eine Richtung und die KI übernimmt den Rest. Und auch Elfmeter trifft man nun wieder leichter als mit dem etwas kuriosen System, das bei den Konsolenfassungen von **PES 2011** zum Einsatz kommt.

Traumtor: In den Zeitlupen dürft ihr sehenswerte Treffer bewundern. Hier kommt der 3D-Effekt besonders toll zur Geltung.

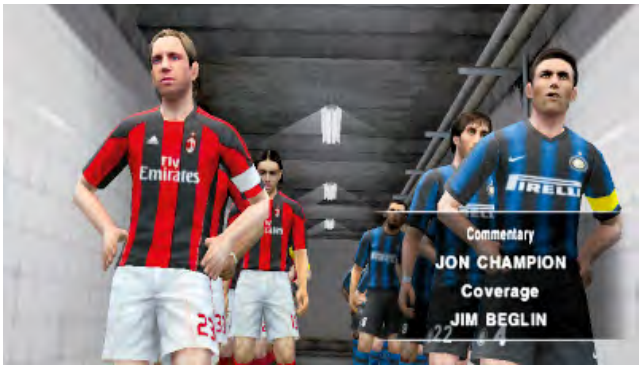
deutlich zu erkennen. Und ganz besonders bei Zeitlupen und Zwischensequenzen bei Spielunterbrechungen sieht der 3D-Effekt einfach nur klasse aus.

⊕ Gelungene Steuerung

Das neue Schiebepad kommt dem Spiel sehr zugute, denn die Steuerung geht damit einwandfrei von der Hand. Wahlweise könnt ihr eure Spieler natürlich auch mit dem Digipad über den Platz jagen, wir empfanden die Platzierung des Steuerkreuzes jedoch als etwas unangenehm, besonders weil die Entfernung zur L-Taste, die für das Spielen von Doppel- oder hohen Steilpässen benötigt wird, ein wenig zu groß ist. Apropos Pässe: Hier orientiert sich die 3DS-Fassung eher an älteren **PES**-Ausgaben, denn ihr müsst im Gegensatz zur Konsolenfassung nicht selbst die Stärke und Richtung durch längeres Drücken bestimmen, das übernimmt auf dem 3DS die KI für euch.

⊖ Der Umfang

Insgesamt rund 170 Vereins- und 60 Nationalmannschaften stehen in **PES 2011 3D** zur Auswahl. Das ist ordentlich, auch wenn wie gewohnt einige Teams wegen fehlender Lizenzen keine Originalnamen besitzen. Aus diesem Grund gibt es leider auch wieder keine Bundesliga, lediglich der FC Bayern und Werder Bremen sind dank der Champions-League-Lizenz als deutsche Vereinsmannschaften vertreten. Glücklicherweise enthält auch die 3DS-Fassung den umfangreichen Editor, mit dem ihr euch eigene Teams oder komplette Bundesliga-Mannschaften ganz einfach selbst erstellt. Größere Abstriche muss man im Bereich Spielmodi machen. Zwar gibt es immerhin einen Meisterliga-Modus, dieser ist jedoch im Vergleich zu den Konsolenversionen etwas abgespeckt. Ansonsten stehen aber lediglich Freundschaftsspiele und der Champions-League-Modus zur Auswahl, selbst erstellbare Turniere gibt es genauso wenig wie Welt- oder Europameisterschaften. Mit der Wireless-Funktion dürft ihr lokal gegen eure Freunde antreten, auf Online-Matches müsst ihr aber verzichten. ■



Tunnelblick: Die Sequenzen vor und während des Spiels kennen **PES**-Veteranen bereits aus den Konsolenversionen. Neu ist lediglich der 3D-Effekt.

MEINUNG • PATRICK SCHMID

„Toller 3D-Kick für die Hosentasche“

Mein Vorurteil › Ich kann mir nicht vorstellen, dass der 3D-Effekt bei **PES** irgendwelche Vorteile mit sich bringt.

Da habe ich mich aber ganz schön getäuscht. Im ersten Moment hat mich die neue Standard-Kamera zwar ein wenig irritiert, denn als geübter **PES**-Spieler war sie für mich völlig ungewohnt. Nachdem ich dann aber die deutlich bessere „Vertikal Weit“-Einstellung gefunden hatte, hat mich **PES 2011 3D** restlos überzeugt. Der 3D-Effekt sieht wirklich klasse aus und schon nach kurzer Umgewöhnung gelangen mir einige sehenswerte Steilpässe in den freien Raum. Lediglich was den Umfang betrifft, hätte man etwas mehr bieten können. Warum darf ich keine Welt- und Europameisterschaften spielen? Hier muss Konami bei **PES 2012** nachlegen!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Schiebepad/Tasten/Stylus
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Das Spiel besitzt keine Online-Funktionen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute neue Kameraperspektive
- ⊕ 3D-Effekt sinnvoll eingesetzt
- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Meisterliga

CONTRA

- ⊖ Nach wie vor zu wenig Lizenzen
- ⊖ Zu wenig Spielmodi
- ⊖ Digipad-Steuerung unangenehm

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	85

Wem wird bei diesem Anblick nicht warm ums Herz? Na sowas: Jedem? Als hätten wir's gewusst!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass-, Mii- und Augmented-Reality-Unterstützung
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Zuckersüß, aber …"

Mein Vorurteil ▸ Katzen als einzige Innovation – ob das reicht?

Die größte Besonderheit sind die vielen Kleinigkeiten, die nur der 3DS beherrscht. Wenn ich etwa eine Karte auf den Schreibtisch lege und mein virtueller Köter dann auf dem Bildschirm auf ihr herumtollt, bin ich baff. Inhaltlich hat sich aber kaum etwas getan – abgesehen davon, dass ich jetzt auch Katzen mit Krauleinlagen per Tochpen verwöhnen kann.

WERTUNGEN

PRO

- Gute Tiefendarstellung
- StreetPass-Einbindung
- Unterstützt die AR-Karten
- Motivierendes Medaillensystem

CONTRA

- Dem Vorgänger sehr ähnlich
- Karge Umgebungen

GRAFIK	8
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

NINTENDOGS + CATS

Text | Christoph Kraus

Erlebt die schönen Seiten der Haustierhaltung – ohne zerfetzte Zeitungen und vollgehaarte Pullis!

Hunde stinken, pinkeln dauernd auf den Langflor-Teppich und kosten Geld. Diese Meinung vertritt so mancher Haustier-Hasser. Andere dagegen betrachten ihren Vierbeiner als besten Freund – und das nicht nur, weil er ihnen morgens die Zeitung aus dem Briefkasten holt. Diese positive Sicht auf Haustiere stellt auch **Nintendogs + Cats**, der Nachfolger der extrem erfolgreichen Simulation von 2005, heraus – und das beinahe in Perfektion. Wie gewohnt kümmert ihr euch darum, dass es eurem Kläffer in jeder Hinsicht gut geht. So ist die regelmäßige Pflege genauso wichtig wie ein stets proppenvoller Fressnapf. Und damit auch Katzenfreunde auf ihre Kosten kommen, haben die Entwickler diesmal eine Fülle charmanter Kätzchen ins Spiel integriert. Beide Tierarten sind sehr gut modelliert und herzallerliebst in Szene gesetzt. Da verzeihen wir gern, dass gelegentlich andere Objekte (etwa Hundeleinen) unrealistisch in die Körper hineinragen. Solche Grafik-Bugs sind letztlich schwer zu vermeiden, wenn die Vierbeiner ständig in Bewegung sind. Inhaltlich ist **Nintendogs + Cats** dem Seriendebüt dabei frappierend ähnlich: So absolviert man erneut witzige Wettbewerbe oder geht mit seinen animalischen Freunden regelmäßig Gassi.

Wie geschaffen für den 3DS

Das Spiel eignet sich erstklassig dafür, seinen Freunden vorzuführen, was der 3DS auf dem Kasten hat. Wer beispielsweise eine Augmented-Reality-Karte, die zum Lieferumfang der Konsole gehört, zu Hause auf den Tisch legt, kann seinen Haustieren auf dem Bildschirm dabei zusehen, wie sie durch sein eigenes Wohnzimmer rennen – die 3DS-Kamera macht's möglich. Raffiniert! Und wer im wahren Leben mit zugeklappter Konsole (im Stand-by-Modus) spazieren geht und zufällig einen weiteren 3DS-Besitzer trifft, freut sich beim nächsten Einschalten über neue Herrchen in der Freundesliste. Manche Bekanntschaften überlassen euch sogar ein Geschenk. Nicht viel hat sich übrigens bei den Wettbewerben getan. Neben der Frisbee-Disziplin könnt ihr im Gehorsamkeits-Minispiel prüfen, ob euer Flohbeutel euren Befehlen folgt. Neue Wettbewerbe (etwa Fangspiele mit alternativen Wurfscheiben) sorgen immerhin für ein bisschen Innovation. Die Haustiersimulation kommt übrigens in drei Varianten auf den Markt (nämlich **Französische Bulldogge**, **Golden Retriever** und **Zwergpudel**). Alle sind spielerisch und qualitativ gleichwertig, unterscheiden sich aber hinsichtlich der verfügbaren Hunde- und Katzenrassen. Im Zweifel entscheidet also die drolligere aussehende Verpackung. ■

Die Katzen sind, ebenso wie die Hunde, super modelliert. Die Ergänzung steht der Haustiersimulation gut zu Gesicht.

Beim Gassigehen begegnet ihr Miis, die auf eurer 3DS-Konsole gespeichert sind. Eine schöne Kleinigkeit!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 25. März 2011

RIDGE RACER 3D

Text | Thomas Eder

Erstklassige Racing-Action zum Start des 3DS!

Neben **Street Fighter**, **Pilotwings** und den **Nintendogs** erlebt auch Namcos Rennspielserie gleich zum Start des 3DS ein Comeback in der dritten Dimension. Und weil eine Präsentation in 3D-Optik den Entwicklern der mittlerweile über 15 Jahre alten Reihe nicht genügte, gab's noch eine Frischzellenkur fürs Gameplay hinterher. Doch ob diese Rechnung bei einer bewusst simpel gehaltenen Spielmechanik auch aufgeht?

⊕ 100 Prozent Ridge Racer

Keine Sorge – auch im neuesten Ableger der Reihe erwartet euch alles, wofür die **Ridge Racer**-Reihe bekannt ist. Eine irre Fahrphysik fernab der Realität mit endlosen Drifts, wahnwitzige Geschwindigkeiten und ein tolles Streckendesign, das nur so zum Rasen und Querstellen eures Autos einlädt. Dazu überwiegend elektronische Sounds und eine knallbunte Optik, die hervorragend zum pfeilschnellen Geschehen auf dem Bildschirm passen. Um den Spielern nicht nur einen Neuaufguss zu bieten, hat man sich bei Namco einiges einfallen lassen – beispielsweise ein (optionales) neues Drift-System, dank dem ihr das Heck eures Vehikels einfach via Buttondruck ausbrechen lassen könnt. Insgesamt lässt sich **Ridge Racer** sehr einsteigerfreundlich steuern, was aber nicht heißen soll, dass es den Spieler kaum fordert. Mit den normalen Drift-Einstellungen – und vor allem im fortgeschrittenen Spielverlauf – kann die Raserei gegen die hartnäckigen Computergegner richtig anspruchsvoll werden. Trotz längerer Suche haben wir keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad ausfindig machen können.

⊖ Technik

Das Spielgeschehen läuft zwar sehr flüssig, doch gibt's an der Grafik auch etwas zu bemängeln: Die Texturen einiger Autos sehen für heutige Standards ein wenig altbacken aus und auch die Qualität der Streckenumgebungen schwankt auffällig. Beim Einstellen der Intensität des 3D-Effekts sollte man vorsichtig sein, da eine zu starke räumliche Darstellung die Augen schnell anstrengt! Der 3D-Look ist ansonsten gut gelungen, haut technisch anspruchsvolle Spieler aber auch nicht vom Hocker.

Auf Online-Rennen müsst ihr verzichten, aber immerhin können bis zu vier Spieler an lokalen Mehrspieler-Races teilnehmen. Die neuen Fahrzeugklassen und Strecken, eine interessante StreetPass-Unterstützung, in der ihr Bestzeiten und Geist-Daten mit anderen Spielern austauschen könnt, sowie der Grand-Prix-Modus mit seinem großen Umfang runden den insgesamt guten 3D-Einstand des Rennspiel-Dauerbrenners ab. ■

Das Streckendesign der größtenteils bekannten Kurse ist wie gewohnt vom Feinsten und lädt oft zu endlosen Drifts ein.

Damit ihr im Multiplayer wisst, mit wem ihr es gerade auf der Strecke zu tun habt, werden Name und Icons eingeblendet.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass-Unterstützung	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Bestzeiten, Geist-Daten	

MEINUNG
THOMAS EDER

„Ein gelungener Einstand der Serie auf dem 3DS"

Mein Vorurteil ▸ Beim **RR**-Gameplay kann man nicht viel falsch machen.

Die endlosen Drifts, das Streckendesign und die Aufmachung der Serie sind einfach mein Ding, obwohl ich eigentlich auf realistische Rennspiele stehe. Auf dem 3DS feiert die Serie einen gelungenen Einstand und erfüllt meine Erwartungen, auch wenn bei der Grafik und online sicher noch etwas mehr drin gewesen wäre.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolles Gameplay
- ⊕ Erweitertes Drift-System
- ⊕ Grand-Prix-Modus
- ⊕ Neue Fahrzeugklassen

CONTRA

- ⊖ Teils schwache Grafik
- ⊖ Keine echten Online-Rennen

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	79

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen/Tasten/Schiebepad
SONDERFUNKTIONEN	
Hot-Seat-Mehrspieler mit einem 3DS	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	2
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Strategie | **Entwickler:** Ubisoft Sofia | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

MEINUNG PATRICK SCHMID

„Ordentliche Rundenstrategie, aber mehr auch nicht"

Mein Vorurteil ▸ Wenn **Ghost Recon** im Titel steht, bin ich skeptisch.

Meine Skepsis war unberechtigt. Die **Ghost Recon**-Marke ist eher für taktische Shooter bekannt, der 3DS-Ableger geht jedoch einen anderen Weg. Das rundenbasierte Spielprinzip von **Shadow Wars** funktioniert gut und kann gefallen. Lediglich im Bereich der Grafik hinkt das Spiel den anderen 3DS-Launch-Titeln etwas hinterher.

WERTUNGEN

PRO

- Taktisch anspruchsvoll
- Ordentlicher Umfang
- Hot-Seat-Mehrspieler mit einem 3DS

CONTRA

- 08/15-Story
- Grafisch eher schwach
- Keine Sprachausgabe

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	77

TOM CLANCY'S GHOST RECON: SHADOW WARS

Text | Patrick Schmid

Na sowas: Die Ghost-Recon-Serie ist auf dem Nintendo 3DS kein Ego-Shooter, sondern ein Strategiespiel!

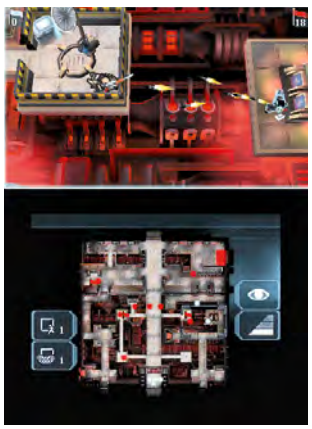
Das rundenbasierte Strategiespiel **Advance Wars** erschien seinerzeit als Launch-Titel für den Nintendo DS und konnte zahlreiche gute Wertungen einfahren. Vielleicht hat sich Ubisoft diesen Erfolg zum Vorbild genommen, denn mit **Ghost Recon: Shadow Wars** bringt der Entwickler einen spielerisch ähnlichen Titel zum Start des 3DS auf dem Markt – aber mit komplett anderem Setting.

⊕ Die rote Gefahr

Storymäßig bietet **Shadow Wars** wenig Neues. Der russische Nationalist Yuri Treskayev will mit Lügen und Intrigen die Macht an sich reißen und die Amerikaner versuchen, das zu verhindern. Um keine politischen Zwischenfälle auszulösen, muss eine Special-Ops-Einheit herhalten, die verdeckt gegen Treskayev operieren soll.

⊕ Taktik, die begeistert

Das Spielprinzip von **Ghost Recon: Shadow Wars** ist ebenfalls altbekannt. Ihr steuert eine feste Gruppe von Einheiten, die jeweils eine besondere Ausbildung besitzen, beispielsweise einen Scharfschützen oder eine Ärztin. Bis zu sechs dieser Soldaten stehen euch zur Verfügung, wobei die Anzahl und die Zusammensetzung je nach Mission variieren. Eure Aufgabe ist es, die Figuren gekonnt über die jeweiligen Karten der Kampagne zu steuern, wobei euch wie bei jedem rundenbasierten Strategiespiel pro Person jeweils nur eine gewisse Menge von Aktionspunkten zur Verfügung steht, bevor der Gegner an der Reihe ist. Taktisch ist das Ganze durchaus anspruchsvoll, ihr könnt euch Hindernisse oder Höhenunterschiede der Landschaft zunutze machen und Waffenreichweiten oder Trefferwahrscheinlichkeiten einblenden lassen. Auch der Einsatz eurer Spezialfähigkeiten will gut geplant und überlegt sein, denn diese machen häufig den Unterschied aus. Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission erhaltet ihr außerdem Sterne, mit denen ihr eure Kämpfer aufwertet und verbessert. Insgesamt umfasst die Kampagne ordentliche 37 Missionen und bietet drei Schwierigkeitsgrade. Zusätzlich dürft ihr euch im Hot-Seat-Modus oder mit zwei 3DS-Konsolen in Mehrspielergefechte mit Freunden stürzen.



Taktisch: Der Höhenunterschied bewirkt Abzüge auf die Trefferwahrscheinlichkeit.

Übersicht: Mit dem Touchscreen navigiert ihr fließend auf der Karte.

⊖ Technisch durchwachsen

Die Dreidimensionalität kommt vor allem in den Zwischensequenzen sehr gut zur Geltung, spielerisch hat diese jedoch keinen besonderen Nutzen. Besonders beim Abschalten des 3D-Effekts wird auffällig, dass die grafische Qualität des Spiels eher schwach ist, denn die Figuren wirken wie kleine Pappmännchen und die Landschaften sind relativ karg und farblos. Da haben wir bei anderen 3DS-Titeln deutlich Besseres gesehen. ■

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 24. März 2011

ASPHALT 3D

Text | Thomas Eder

Schafft es der neue Ableger der Reihe diesmal auf die Überholspur oder droht sogar der Standstreifen?

Vor über sechs Jahren, nämlich am 11. März 2005, erschien das Rennspiel **Asphalt Urban GT** als Launch-Titel für den Nintendo DS. Nachdem Hersteller Ubisoft noch eine unbedeutende Fortsetzung für den DS veröffentlichte, schickt der französische Spielehersteller jetzt **Asphalt 3D** zum Verkaufsstart des 3DS ins Rennen. Nur eines ist diesmal anders: Mit **Ridge Racer 3D** geht – im Gegensatz zum Nintendo-DS-Launch – am 25. März 2011 gleichzeitig ein starker Konkurrent im Racing-Genre an den Start, gegen den sich **Asphalt 3D** erst einmal behaupten muss.

Alles dabei

Über 40 Autos und Motorräder namhafter Hersteller, beachtliche 17 Umgebungen mit zig Strecken durch coole Locations wie Tokio, Las Vegas und St. Tropez, ausreichend Tuning-Möglichkeiten, einen lokalen Mehrspieler-Modus sowie eine Reihe an weiteren Spielmodi hat das 3DS-**Asphalt** zu bieten. Beispielsweise den obligatorischen Karriere-Modus, in dem ihr wie gewohnt mit einer kleinen Kiste loslegt und in den Rennen Bares verdient, das dann in das Tuning und noch schnellere Fahrzeuge investiert wird. Durch Drifts und das Aufsammeln auf der Strecke verteilter Items ladet ihr euren Nitro-Booster auf, dank dem ihr mittels Buttondruck eure Geschwindigkeit deutlich erhöht.

Traumwagen: In Ubisofts Racer geht ihr mit lizenzierten Fahrzeugen an den Start.

Mittelmäßige Umsetzung

An Inhalten fehlt es dem Spiel nicht, aber beim Spielen offenbaren sich doch einige Schwächen. So sieht das 3D zwar ganz schick aus, doch ist die Darstellung nicht so flüssig wie bei **Ridge Racer** und die Drifts funktionieren etwas ungewohnt und enden zu abrupt. Auch das Streckendesign mit den Abkürzungen und gewaltigen Sprüngen hätte noch etwas besser ausgefallen können. Die Soundeffekte und Musikauswahl des Spiels passen, insgesamt ist **Asphalt** aber auch in dieser Hinsicht nur durchschnittlich. Die Chance, dem Spiel einen umfangreichen Online-Mehrspieler-Modus zu spendieren, durch den es sich von **Ridge Racer** hätte abheben können, wurde von den Entwicklern versäumt – ihr könnt euch wie bei der Konkurrenz von Namco lediglich via StreetPass Bestzeiten und Geist-Daten anderer Spieler auf den 3DS laden. Die Tatsache, dass man via Wi-Fi mit bis zu 6 Rennfahrern statt 4 wie bei **Ridge Racer** an den Start gehen kann, ist da nur ein schwacher Trost. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	
StreetPass-Unterstützung	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-6
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Bestzeiten, Geist-Daten	

MEINUNG THOMAS EDER

„Solide Rennspiel-Action mit lizenzierten Gefährten“

Mein Vorurteil ▸ Asphalt 3D tritt in die Fußstapfen der Vorgänger.

Asphalt 3D ist ein ordentliches Rennspiel, das sich keine großen Fehler erlaubt. Umfang und Technik sind ok und die Mehrspieler-Modi auch nicht schlechter als bei **Ridge Racer.** Anfangs ist das Fahrverhalten der Boliden noch etwas ungewohnt, aber nach einiger Zeit kommt man doch ganz gut mit den Fahrzeugen zurecht.

WERTUNGEN

PRO

- Lizenzierte Fahrzeuge
- Viele Strecken

CONTRA

- Ruckler
- Gewöhnungsbedürftige Drifts
- Keine Online-Rennen

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	71

Das Spiel lehnt sich eng an den Film an. Das merkt man deutlich bei den Zwischensequenzen.

Genre: Action | **Entwickler:** Behaviour Interactive | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 24. Februar 2011

RANGO

Text | Sebastian Stange

Jagt als Chamäleon-Sheriff einen Echsenbanditen!

Mit **Rango** ist derzeit ein äußerst eigenwilliger kleiner Animationsfilm in den Kinos. Darin verlässt ein Chamäleon namens Rango (im Original gesprochen von Johnny Depp) die Sicherheit seines Terrariums, da es meint, zum Helden geboren zu sein. Über kurz oder lang landet Rango in einem kleinen Wüstenkaff namens Dirt, wo er endlich Held sein darf. Genau gesagt wird er zum Sheriff des Örtchens ernannt, das von Echsen, Mäusen und Vögeln bewohnt wird. Daraus entspinnt sich ein handfester Western in einer einmaligen Miniatur-Welt. Und wie bei jedem Animationsfilm dieser Tage erscheint das passende Videospiel dazu. ■

Immer wenn Rango ballert, bewegt ihr nur den Zielcursor und geht in Deckung.

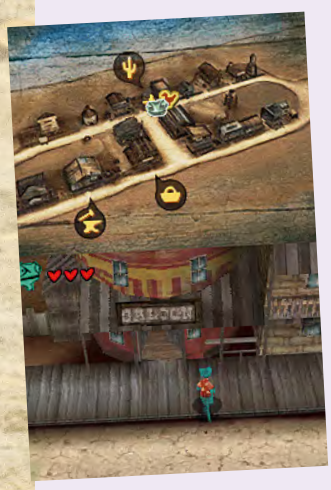
STANDARDKOST

Wie so oft bei Spielen zu Filmen ist der Einstieg in die Geschichte des Spiels recht hastig, ja gar etwas holprig. Das Wii-Spiel folgt nicht der Handlung des Films, sondern spielt nach dessen Ereignissen. Prinzipiell geht es um Bruchstücke eines geheimnisvollen Meteoriten, die ihr in der Wüstenwelt von Dust oder auch in menschlichen Behausungen finden müsst. Damit das nicht zu einfach wird, stellen sich euch der Gauner Bad Bill und seine Bande in den Weg. Das Spielgeschehen an sich ist recht simpel, da die einzelnen Spielbestandteile voneinander getrennt sind. Das bedeutet: In Hüpfsequenzen hüpft und klettert ihr und in Baller-Sequenzen müsst ihr nur zielen und abdrücken; beides gleichzeitig kommt nicht vor. Dank zahlreicher Speicherpunkte und eines eher niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades dürfte niemand von **Rango** überfordert sein. Wir waren fast schon unterfordert. Keine der Aufgaben verlangte unsere vollste Aufmerksamkeit. Außerdem ist die Steuerung etwas hakelig und ungenau ausgefallen – wie nervig. Spielerisch bietet **Rango** nichts Neues.

DS-TEST

Praktisch und prächtig: Als Sheriff könnt ihr das mächtige goldene Geschoss verwenden.

Die DS-Version leidet spürbar unter den Hardware-Begrenzungen des DS. Die kurzen, detailarmen Zwischensequenzen verwirren eher, als dass sie unterhalten, und der Spielverlauf ist viel zu simpel geraten. Ihr erkundet als Rango verschiedene Umgebungen, schießt mit Erbsen herum, benutzt Dynamit, überspringt Abgründe und verprügelt immer wieder dieselben Gegnertypen. Dazu kommen ein paar simple Rollenspiel-Elemente. Wirklich großer Spielspaß kommt dennoch nicht auf. Dafür ist die Steuerung viel zu ungenau, die Levels sind zu abwechslungsarm und der Spielverlauf ist zu gleichförmig. Greift also lieber zur Wii-Fassung, wenn ihr unbedingt das Spiel zum Film braucht.



Das Wildwest-Kaff Dirt besucht ihr, um bessere Ausrüstung zu kaufen.

Die größte Herausforderung bei den Kletterpartien ist die ungenaue Steuerung.

Auf dem Rücken eines Rennkuckucks ballert ihr auf Zielscheiben und Banditen.

WESTERN-ATMOSPHÄRE

Der größte Reiz des Wüstenabenteuers ist die hübsche Spielwelt. Es ist ein tolles Gefühl, in die Rolle eines winzigen Reptils zu schlüpfen und die Umgebung aus der Winzlingsperspektive zu erkunden. Ihr werdet hinter Domino-Steinen in Deckung gehen, Häuser aus alten Pappkartons betreten und euch vor Feuerwerkskörpern in Acht nehmen. Obendrein gibt es zahlreiche stimmungsvolle Zwischensequenzen. Hinzu kommt noch ein gelungener Western-Soundtrack, er rundet die tolle Stimmung des Spiels ab. Wer nach dem Kinobesuch noch etwas länger in Rangos Welt bleiben und die kauzigen Einwohner von Dirt wiedersehen will, hat hier die Gelegenheit dazu. Wir raten euch dringend, euch den Film anzuschauen, bevor ihr zum Spiel greift. Wer auf den Kinobesuch verzichten will und eher daran interessiert ist, eine Wüstenwelt aus Krabbler-Sicht zu erkunden, greift lieber zum einzigartigen Wii-Spiel **Deadly Creatures**. Darin erkundet ihr die Welt der Menschen als Tarantel und Skorpion. Das ist weitaus erwachsener, bietet mehr Tiefgang und erstaunlicherweise eine ähnliche Atmosphäre wie Rangos Wüstenabenteuer.

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Die tolle Stimmung ist Rangos Trumpf!“

Mein Vorurteil › Es ist ein Spiel zu einem Film. Solche Produkte sind meistens nicht gut. Das Spiel wird also auch nicht gut sein. Wetten, dass … ?

Ich hatte mal wieder recht. **Rango** ist als Spiel eher mittelmäßige Standardkost. Es ist nie wirklich komplex, nie wirklich fordernd und relativ zügig durchgezockt. Aber ich hatte es mir deutlich schlimmer vorgestellt. Denn die Atmosphäre passt. Die schrägen Charaktere kommen in den Zwischensequenzen gut rüber und die Hauptfigur Rango hat auch im Spiel wirklich Charakter. Bis auf einige Aussetzer ist sogar die deutsche Synchro gelungen. Und genau für diese tolle Atmosphäre muss ich die Entwickler loben. Wer das beim Film mochte, wird das auch beim Spiel mögen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,- (Wii), ca. € 30,- (DS)
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren (Wii), ab 6 (DS)
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- Schöne Wildwest-Stimmung
- Hübsche Grafik
- Gute Inszenierung
- Witzige Aufmachung
- Ein sympathischer Darsteller!

CONTRA

- Zu linear und einfach
- Hakelige Steuerung
- 08/15-Spielekost

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 04. März 2011

POKÉMON SCHWARZ/ WEISS – DER NACHSCHLAG

Text | Stephan Gerner

Seid ihr gesund und munter in Einall angekommen? Seit Anfang des Monats ist das neue Pokémon-Abenteuer in Deutschland erhältlich. Wir analysieren diesmal die neuesten Geheimnisse des Mega-Rollenspiels.

Die Kontaktebene befindet sich in der Mitte von Einall. Von hier aus könnt ihr in die Spielwelten anderer Trainer eintreten.

Wenn ihr diese geheimnisvolle Nebelwand durchschreitet, erreicht ihr das Einall eines anderen Spielers. Dort könnt ihr die High-Link-Missionen spielen.

Bereits im vorangegangenen Heft haben wir **Pokémon Schwarz/Weiß** ausführlich unter die Lupe genommen und festgestellt, dass kein **Pokémon**-Fan an dem Spiel vorbeikommt. Die Editionen konnten in unserem Test verdiente 93 Prozent abstauben. Aber wir haben uns noch weiter für euch in Einall umgesehen. Vor allem für Freunde von Multiplayer-Aktionen gibt es viel zu entdecken.

Euer technischer Begleiter

Sehr früh im Spiel erhaltet ihr den C-Gear, eine Art Multifunktionsarmbanduhr. Der C-Gear wird auf dem Touchscreen angezeigt, kann jedoch auf Wunsch auch deaktiviert werden. Das kleine technische Wunderwerk verbindet euch in Echtzeit mit anderen Spielern. So könnt ihr beispielsweise die Daten von Trainern, die sich in einem Umkreis von wenigen Metern um euch herum befinden, anzeigen lassen – eine Funktion, die wir uns besonders auf Pokémon Days und ähnlichen Fantreffen spannend vorstellen. Mithilfe der Wireless-Option des C-Gears habt ihr die Möglichkeit, die Kontaktebene zu betreten. Diese befindet sich auf einer kleinen Insel in der Mitte von Einall und stellt ein Portal in die Spielwelten anderer Trainer dar, die sich in eurem näheren Umkreis befinden. Tretet ihr durch eine mysteriöse Nebelwand, erreicht ihr ein fremdes Einall, das hauptsächlich in Schwarz-Weiß dargestellt wird, nur wichtige Spielfiguren und Teleportpunkte sind in Farbe. Als Gast in einer anderen Spielwelt könnt ihr nun an den sogenannten High-Link-Missionen teilnehmen, bei denen ihr beispielsweise innerhalb einer begrenzten Zeit bestimmte Personen oder Items finden müsst. Für endlosen Dauerspaß sorgt der High Link zwar nicht, eine gelungene Abwechslung von den normalen Pokémon-Kämpfen bietet er aber allemal!

Der C-Gear lässt euch jedoch nicht nur mit anderen Spielern in Verbindung treten, sondern auch mit dem Internet. Wählt ihr die WiFi-Option, könnt ihr eines eurer Pokémon in Tiefschlaf versetzen und in die Traumwelt senden. Die Traumwelt existiert im Internet und ist unter www.pokemon-gl.com zu erreichen. Das schlafende Pokémon trefft ihr dort auf einer kleinen schwebenden Insel. Das Häuschen, das dort steht, könnt ihr nach euren eigenen Vorstellungen einrichten, ähnlich wie die Geheimbasen aus den Editionen **Rubin & Saphir**. Neue Einrichtungsgegenstände lassen sich im Möbelhaus in Septerna City bestellen, das eröffnet wird, sobald ihr zum ersten Mal die Traumwelt besucht habt. Bedeutend interessanter als eure Wohnungseinrichtung ist allerdings die Trauminsel. Dabei handelt es sich um einen Forst, in dem sich viele wilde Pokémon herumtreiben – vor allem solche, die in Einall normalerweise nicht wild vorkommen! Begegnet ihr einem Monsterchen, fordert es euch zu einem lustigen Flash-Minispiel heraus. Habt ihr gewonnen, schließt das Pokémon mit euch Freundschaft und lässt sich später auf euren Spielstand übertragen. In der Traumwelt gefangene Pokémon haben meistens eine andere Fähigkeit als die normalen Exemplare, wodurch völlig neue Strategien ermöglicht werden.

So ein Zufall!

Auch außerhalb des C-Gear können wir interessante neue Möglichkeiten entdecken. So ist der Menüpunkt „Zufallskampf“, der jetzt im Pokémon Center zur Verfügung steht, genau das, worauf viele **Pokémon**-Spieler seit der Einführung der Online-Funktionen in **Diamant**

Schlaf, mein Pokémon, schlaf ein: Hier übertragen wir ein Monsterchen in die Traumwelt im Internet.

Eine nützliche Einrichtung: In diesem Möbelhaus könnt ihr Mobiliar für euer Häuschen in der Traumwelt erwerben.

& Perl vor vier Jahren gewartet haben: Kämpfe gegen zufällig ausgewählte Gegner auf der ganzen Welt! Eine ähnliche Funktion gab es bereits in **Pokémon Battle Revolution** auf der Wii. Nun sind solche Zufallskämpfe zum ersten Mal in einer regulären Nintendo-DS-Edition verfügbar und ermöglichen euch ein überaus spannendes Online-Match.

Neu in Kämpfen gegen menschliche Gegner ist der Wunderwerfer, der vor dem Kampf je nach Belieben ein- oder ausgeschaltet werden kann. Aktiviert ihr den Wunderwerfer, erhält jeder Spieler nach jeder Runde einen Punkt – und diese Punkte lassen sich für den Einsatz von Items ausgeben. Denn die normalen Items, die ihr im Spielverlauf einsammeln könnt, durftet ihr in Multiplayer-Kämpfen bisher nicht einsetzen, woran sich auch in **Schwarz/Weiß** nichts ändert – und was auch nachvollziehbar ist, denn der übermäßige Einsatz von Hyperheilern und Belebern würde den Kampf ganz schön aus der Balance bringen. Der Wunderwerfer ist aber zumindest ein kleiner Ersatz für die verbotenen Items, wobei das Punktesystem dafür sorgt, dass die Ausgewogenheit erhalten bleibt. So dürft ihr für bereits zwei Punkte einen Trank einsetzen, der eines eurer Pokémon um 20 KP heilt. Spart ihr hingegen länger, erhaltet ihr für elf Punkte einen Beleber, der ein bereits besiegtes Pokémon wieder kampffähig macht. Ihr solltet euren Item-Einsatz also gut planen, da ihr nicht übermäßig viele Items einsetzen könnt. Für den Notfall stehen euch aber die lebensrettenden Utensilien zur Verfügung.

Nicht nur die neuen Kampfmodi sorgen für lange anhaltenden Spielspaß, sondern auch viele Überraschungen, die sich erst mit einer längeren Spielzeit offenbaren. Dazu zählen verschiedene Kämpfe, zu denen ihr an bestimmten Orten täglich oder wöchentlich neu antreten dürft, sowie viele geheime Wege, die ihr nur findet, wenn ihr an Orte zurückkehrt, die ihr längst kennt. Mit neuen Fähigkeiten könnt ihr dann nämlich beispielsweise Felsbrocken beiseiteschieben, die zuvor eine Abzweigung blockiert haben. Auch der Wechsel der Jahreszeiten ist mehr als eine optische Spielerei. Je nach Jahreszeit trefft ihr auf andere Pokémon und Trainer, teilweise werden sogar ganz neue Wege ermöglicht. Und schließlich gibt es so viele kleine, aber feine Geheimnisse in dem Spiel zu entdecken, dass der Platz im Heft gar nicht ausreichen würde, wenn wir sie alle aufzählen wollten. Als Beispiel sei die Royal Unova (englischer Name) genannt, ein großes Kreuzfahrtschiff, das zu bestimmten Zeiten in Stratos City abfährt. Ihr könnt an Bord einige Trainer besiegen oder einfach nur die beeindruckende Aussicht genießen. Wir selbst haben die Royal Unova erst nach fünf Monaten Spielzeit zufällig entdeckt, als wir das Spiel eigentlich schon längst durchgespielt hatten. Eine Fahrt auf der MS Royal Einall ist nicht nötig, wenn ihr euer Abenteuer erfolgreich abschließen wollt, sie stellt aber eine gelungene Überraschung dar, und solche Überraschungen gibt es dutzendfach im ganzen Spiel. Auf diese Weise sorgt **Pokémon Schwarz/Weiß** dafür, dass ihr den DS wochenlang kaum noch aus der Hand legen wollt und jede Minute in Einall genießen werdet. ■

CELEBI LEBT!

Ende Februar tourte Nintendo zwei Wochen lang durch Deutschland, um das geheimnisvolle Pokémon Celebi unters Volk zu bringen. Ihr hattet die Möglichkeit, euch den kleinen Waldgeist mit eurer **Heart Gold**- oder **Soul Silver**-Edition abzuholen. Begebt ihr euch mit Celebi an erster Stelle im Team in den Steineichenwald, löst ihr das Zeitreise-Event aus, das euch drei Jahre in die Vergangenheit schickt. Dort erlebt ihr eine spannende kurze Geschichte, in der das Team Rocket und euer rothaariger Rivale im Mittelpunkt stehen. Zum krönenden Abschluss dürft ihr schließlich gegen Giovanni, den Boss von Team Rocket kämpfen. Doch das ist noch nicht alles! Übertragt ihr euer Celebi anschließend auf **Schwarz/Weiß** und besucht ihr das Game-Freak-Gebäude in Stratos City, entpuppt sich das merkwürdige Mädchen im Erdgeschoss als ein verwandeltes Zorua, das ihr nun fangen dürft. Zorua ist auf andere Weise nicht zu bekommen, also passt gut auf euer Celebi auf, es ist euer Schlüssel zum kompletten Pokédex!

Celebi löst in **HeartGold/SoulSilver** die Zeitreise aus. Gleich werdet ihr euch in der Vergangenheit wiederfinden!

MEINUNG • STEPHAN GERNER

„Immer wieder neue Gegner!“

Mein Vorurteil › Dass **Pokémon**-Spiele Spaß machen, steht für mich außer Frage. Aber ist auch die Langzeit-Motivation ausreichend hoch?

Hui! Ich dachte eigentlich, ich kenne das Spiel. Immerhin habe ich den Abspann gesehen, den Einalldex gefüllt und über 80 Stunden Spielzeit angesammelt. Aber weit gefehlt! Noch heute, mehr als fünf Monate nachdem ich das Abenteuer begonnen habe, stoße ich immer wieder auf kleine und große Überraschungen, die ich bisher noch nicht kannte, etwa das Kreuzfahrtschiff Einall Royal. Ansonsten habe ich in den letzten Tagen meine Vorliebe für die Zufallskämpfe entdeckt. Immer wieder ein neuer unbekannter Gegner, wie könnte man besser die eigene Strategien testen und verbessern? Außerdem spiele ich zurzeit als Einstimmung auf die Traumwelt mit Begeisterung das Minispiel Nuss-Schuss mit Tengulist auf der offiziellen **Pokémon**-Homepage und habe es immerhin auf Platz 6 der Weltrangliste geschafft. Sorry, aber damit musste ich jetzt einfach mal angeben!

DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

DS

Bezaubernd: Die Spielwelt sieht wunderschön aus und ist in sich stimmig.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 18. März 2011

OKAMIDEN

Text | Lukas Schmid/Anne Schmiedl

Von Göttern und Wölfen: Ein Held auf vier Pfoten rettet das klassische Japan.

Ende März ist es endlich so weit: Das lang erwartete, neue Handheld von Nintendo steht in den Läden. Davor dürfen sich Besitzer des guten alten DS allerdings noch auf ein letztes richtiges Spiele-Highlight freuen, denn ab 18. März steht Capcoms **Okamiden** im Handel. Wir haben das innovative Action-Adventure natürlich ausführlich für euch unter die Lupe genommen.

Fantastische Geschichte

Die Handlung des Spiels setzt neun Monate nach den Ereignissen des Vorgängers ein, der 2007 für Sonys PlayStation 2 und 2008 für die Wii erschien. In **Okami** bedrohten böse Dämonen das Land Nippon und seine Bewohner. Um die Bevölkerung zu retten, kämpfte die Sonnengöttin Amaterasu in Gestalt eines weißen Wolfes gegen die Fieslinge und brachte den Frieden in die Welt zurück. Zu Beginn des Nachfolgers **Okamiden** sind die dunklen Horden allerdings wieder da – und die mächtige Amaterasu ist mittlerweile im Ruhestand. Doch zum Glück erscheint an ihrer Stelle ein neuer Held auf der Bildfläche: Kein Geringerer als Amaterasus Sprössling Chibiterasu tritt in ihre Pfotenabdrücke. Zwar schlummern in dem flauschigen Wolfswelpen die gleichen göttlichen Kräfte wie in seiner Mutter, doch der Kleine ist bei Weitem nicht so mächtig wie sein großes Vorbild. So verlässt sich das Plüschknäuel neben seinen magischen Fähigkeiten auch auf die Hilfe menschlicher Gefährten (siehe Extrakasten). Doch das herausragende Feature des Spiels ist wie schon im Vorgänger die Macht des göttlichen Pinsels.

Malerisch

Gleich zu Beginn fällt der ausgefallene Grafikstil des Spiels auf. Die ungewöhnliche Optik erinnert an japanische Tuschezeichnungen und sieht wunderschön

DIE GEFÄHRTEN

Im Vorgänger hatte Heldin Amaterasu Unterstützung durch ihren kleinen Kumpan Issun. Der griff allerdings nur selten direkt ins Abenteuer ein, sondern kommentierte meist nur das Spielgeschehen. Chibiterasu dagegen darf auf die Hilfe von verschiedenen Gefährten zurückgreifen, die bei Rätselpassagen und in Kämpfen tatkräftig mit anpacken. Falls ihr beispielsweise an eine einsturzgefährdete Brücke kommt, könnt ihr diese nicht mit eurem Wolfswelpen überqueren. Stattdessen schickt ihr kurzerhand euren aktuellen Gehilfen alleine über das wacklige Gebilde. Dazu setzt ihr diesen zunächst mit dem X-Knopf von Chibis Rücken ab und friert das Geschehen dann mithilfe der Schultertaste ein. Nun zeichnet ihr einfach eine Verbindungslinie zwischen Chibiterasus Mitstreiter und dem anderen Ende der Brücke. Sobald ihr erneut die Schultertaste betätigt, setzt sich euer Gefährte entlang des vorgegebenen Pfads in Bewegung. So sackt ihr auch scheinbar schwer erreichbare Schätze problemlos ein.

Entwicklungshilfe: Dieses Dorf baut ihr im Verlauf des Abenteuers immer weiter aus.

Liebenswert: Die Figuren sind durchweg sympathisch und oftmals etwas skurril.

aus. Damit passt sie perfekt zur Geschichte des Titels, die durchweg an fernöstliche Mythen und Legenden angelehnt ist. Doch auch Unkundige der japanischen Sagenwelt werden an den liebevoll gestalteten Figuren und dem sympathischen Humor des Spiels ihren Spaß haben. Ihr erforscht die malerische Welt von **Okamiden** per Steuerkreuz und bestreitet zwischendurch immer wieder Kämpfe gegen bösartige Dämonen. Bei eurem Unterfangen hilft euch Chibiterasus spezielle Fähigkeit: Der fröhliche Welpe macht sich im Verlauf der Handlung verschiedene magische Pinseltechniken zu eigen. Gleich zu Beginn erhaltet ihr etwa die Möglichkeit, die Sonne aufgehen zu lassen. Um Licht in dunkle Umgebungen zu bringen, betätigt ihr einfach eine der Schultertasten und pausiert so das aktuelle Geschehen. Dann zeichnet ihr mithilfe des Touchpens einen Kreis und voilà – schon erleuchtet der runde Himmelskörper die Welt von **Okamiden**. Nach und nach lernt Chibiterasu immer mehr Techniken, mit denen ihr beispielsweise Bäume zum Erblühen bringt oder Gegner und Felsen zerschneidet. Das System ist sehr gut durchdacht und macht viel Spaß – dank des Touchscreens des DS funktioniert es außerdem noch um einiges besser als beim Vorgänger auf PS2 und Wii. Einziger Nachteil im Vergleich zum großen Bruder **Okami** ist die Spieldauer. Diese fällt mit circa 20 Stunden etwas kürzer aus als bei der Heimkonsolen-Version. Doch mit einigen Zusatzaufgaben und der Möglichkeit, nach Ende des Spiels mit kleinen Extras das Abenteuer erneut zu erleben, ist auf jeden Fall für Langzeitmotivation gesorgt. ■

Knurrige Kröte: Zwischendurch erwarten euch Endgegner, für die ihr eine besondere Strategie benötigt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Auch für Zeichenmuffel ein malerisches Vergnügen“

Mein Vorurteil › **Okami** war ein absoluter Top-Titel. Ob der Nachfolger die innovativen Ideen des großen Bruders nur lieblos abkupfert?

Okamiden ist liebevoll gestaltet und weiß auf ganzer Linie zu überzeugen. Wer bereits den großen Bruder auf Wii oder PS2 gezockt hat, wird sich in der Welt des Spiels sofort wieder heimisch fühlen. Denn die wunderschöne Grafik, die stimmungsvolle Musik und die spannende Geschichte erinnern stark an den Vorgänger. Auch das Spielsystem greift wieder auf den sogenannten göttlichen Pinsel zurück. Trotzdem kupfert **Okamiden** nicht einfach lieblos die bekannten Ideen ab. Zwar nimmt das Spiel viele der innovativen Elemente des Vorgängers wieder auf, doch zusätzliche Features wie das Gefährten-System oder die Möglichkeit, ein kleines Dorf aufzubauen, bringen frischen Wind in das Gameplay.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Einzigartiger Grafikstil
- ⊕ Sympathische Figuren
- ⊕ Stimmungsvolle Hintergrundmusik
- ⊕ Mitreißende Geschichte
- ⊕ Liebenswerter Humor

CONTRA

- ⊖ Niedriger Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	4
ONLINE-FUNKTIONEN	
Weltrangliste, Duelle, editierte Duelle tauschen, Decks präsentieren	

Insgesamt werden über 4.200 digitalisierte Karten in dem Spiel enthalten sein.

Die Darstellung ist noch einen Tick besser und übersichtlicher als die der Vorgänger.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 24. März 2011

YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2011: OVER THE NEXUS

Text | Thomas Eder

Das DS-Game zur Weltmeisterschaft 2011

Termin und Austragungsort für die nächste deutsche DS-Meisterschaft sind noch nicht bekannt gegeben, dafür steht das dazugehörige Spiel aber schon in Kürze im Handel. Für euer WM-Training am Handheld stehen euch diesmal über 4.200 Karten zur Verfügung; darunter auch brandneue Booster wie „Storm of Ragnarok" oder das hierzulande noch nicht erhältliche Structure Deck namens „Lost Sanctuary". Besser kann man nicht gerüstet sein!

Auch für Solo-Spieler!

Im Story-Modus erwarten euch viele bekannte Gesichter aus dem **Yu-Gi-Oh!**-Universum; beispielsweise Primo, Lester und Jacob, die in ihrer Funktion als Yliaster-Imperatoren Duell-Energie sammeln möchten. Und was bietet sich dazu besser an als ein großes Turnier? Ihr selbst schlüpft in die Rolle eines Frischlings, der sich erst einmal beweisen muss, indem er sich in der Stadt Crash Town einen Startplatz für den von den drei Schurken ausgerichteten Turbo Duell Grand Prix erstreitet. Dies ist nur der Anfang der sehr spannenden Story, zu der wir euch nicht mehr verraten möchten.

Neben den aus dem letzten Teil bekannten Turbo-Duellen auf den Bikes gibt's natürlich auch wieder zahlreiche weitere Herausforderungen in Form von normalen Feld-Duellen, die dem Spieler von Anfang an einiges an Können abverlangen werden. Doch keine Angst: Auch Neulinge können sich an den diesjährigen Teil der Reihe wagen. Dank einer Hilfe-Funktion erhalten ungeübte Duellisten auf Wunsch Ratschläge für die anstehende Aktion. Mit etwas Übung kann man sich dann an die Mehrspieler-Kämpfe wagen, in denen via Wi-Fi bis zu vier Spieler auf einmal gegeneinander antreten und ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen dürfen. Über Wi-Fi könnt ihr zudem eure mithilfe des Duell-Puzzle-Editors erstellten Duell-Situationen mit anderen Spielern teilen und bewerten lassen. Dasselbe gilt für Decks, die ihr ebenfalls online präsentieren könnt; im Idealfall erhaltet ihr sogar noch nützliches Feedback anderer Gamer.

Aber nicht nur die Online-Funktionen wurden verbessert, auch an der Grafik wurde gefeilt: Die beiden Bildschirme werden noch geschickter genutzt, um so eine noch bessere Übersicht zu gewährleisten. Während oben die Action in schicker Optik stattfindet, habt ihr unten das Spielgeschehen aus der Draufsicht bestens im Blick. In der Summe machen all diese Verbesserungen und Neuerungen ein wirklich tolles Spiel, das sich kein **Yu-Gi-Oh!**-Fan entgehen lassen darf – egal ob man nun an der WM teilnehmen oder einfach nur gut unterhalten werden will. Und auch Spieler, die mit der Materie noch nicht vertraut sind, können dank ausführlicher Tutorials mit diesem Titel in der Welt der Trading Card Games Fuß fassen. ■

MEINUNG THOMAS EDER

„Prima Kartenduelle, aber …"

Mein Vorurteil ▸ Das wird bestimmt ein **Yu-Gi-Oh!**-Serienaufguss.

Konami hat mit **Over the Nexus** saubere Arbeit abgeliefert. Die Entwickler bügelten die Schwächen des Vorgängers weitgehend aus und betrieben in vielerlei Hinsicht Feinschliff. Dennoch krempelt der jüngste Ableger die Serie natürlich nicht grundlegend um. Wer sich damit arrangiert, erlebt actionreiche Kartenduelle auf dem Doppelschirm!

WERTUNGEN

PRO

- Unterhaltsamer Story-Modus
- Gigantischer Kartenpool
- Tolle neue Wi-Fi-Funktionen
- Drei echte Karten beiliegend
- Schöne Optik

CONTRA

- Musik kann auf Dauer anstrengen

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	85

GRATIS MIT DABEI

Auch in diesem Jahr liegen dem Spiel drei echte **Yu-Gi-Oh!**-Sammelkarten (Todesblume, Blumenzauberin, Z-One) bei, die bisher in keinem normalen Booster enthalten sind! Und noch eine kleine Info für alle **Yu-Gi-Oh!**-Fans: In der Anime-Serie werden diese drei Karten von Sherry Leblanc eingesetzt.

Slapstick: Die Geschichte von **de Blob 2** wird in urkomischen Stummfilmchen mit schwarzem Humor präsentiert.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Blue Tongue | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 25. Februar 2011

DE BLOB 2

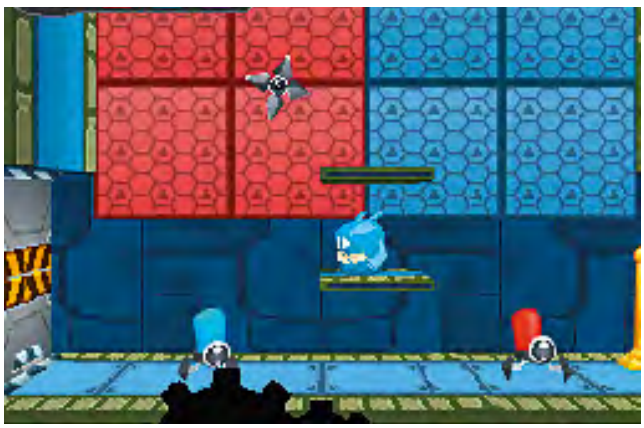
Text I Viktor Eippert

Schluss mit dem Grau! In **de Blob 2** färbt ihr die Spielwelt ganz nach eurem Geschmack neu ein.

Unter der harten Herrschaft des INKT-Konzerns ist die Stadt Chroma zu einem grauen, trostlosen und deprimierenden Ort geworden. Eure Aufgabe besteht darin, mit dem namensgebenden Helden Blob endlich wieder Farbe in diese Tristesse zu bringen und den fiesen Machenschaften von Dr. von Klecks ein Ende zu bereiten.

⊕ Klecksen und kleckern

Das grundlegende Spielprinzip von **de Blob 2** ist absolut typisch fürs Genre: Ihr lauft und hüpft levelweise durch die Spielwelt und überwindet dabei Hindernisse. Was das bunte Abenteuer einzigartig macht, ist die farbliche Umgestaltung der Welt auf eurem Weg. Blob ist eine Art lebender Schwamm, der an dafür vorgesehenen Stellen Farbe in sich aufsaugt und diese auf Boden, Wänden und Decken verteilt. So bringt ihr einerseits neues Leben ins triste Chroma und löst andererseits einfache Rätsel, die mit den verschiedenen Farbtönen zusammenhängen. Manche Schalter lassen sich etwa nur dann betätigen, wenn Blob die Farbe des entsprechenden Schalters annimmt.



Farbrätsel: Um weiterzukommen, färben wir die wabenartigen Flächen korrekt ein.

⊕ Charmebombe

Ein Highlight von **de Blob 2** ist die eigenwillige und liebenswerte Präsentation: Der Kontrast zwischen öden Grautönen und strahlenden Farben unterstreicht das kreative Spielprinzip. Die abgedrehte Geschichte wird durch unfassbar witzige Zeichentricksequenzen erzählt, voll mit Slapstick-Gags und in einem hübschen Stil, der an Disney-Pixar-Filme erinnert. Auch die groovige Jazz-Musik sorgt für gute Laune und verströmt haufenweise Charme.

⊖ Leichte Kost

Die größte Herausforderung in **de Blob 2** besteht darin, selbige zu finden. Sowohl die Farbrätsel als auch die Kampfeinlagen sind viel zu leicht geraten. Klar, das bietet einen geschmeidigen Spielfluss, unterfordert jedoch selbst den blutigsten Anfänger. Zudem ist die farbenprächtige Hüpferei bereits nach wenigen Stunden vorbei. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Steuerkreuz und Tasten	
SONDERFUNKTIONEN	
Kamera	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
VIKTOR EIPPERT

„Charmanter Hüpfspaß ohne jegliche Herausforderung“

Mein Vorurteil ▸ Auf der Wii ist **de Blob 2** ein grandioser Spaß!

Mit seiner charmanten Art, seinen schwarzhumorigen Zwischensequenzen, seinem farbenfrohen Look und seiner tollen Musik hat sich **de Blob 2** schon nach nur wenigen Minuten meine Gunst erlangt. Einzig der unglaublich simple Schwierigkeitsgrad stört. Nicht mal der Endgegner stellt eine ernste Bedrohung dar!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Grandioser Charme
- ⊕ Wunderbarer Slapstick-Humor
- ⊕ Farbenfrohes Spielkonzept
- ⊕ Cooler Soundtrack

CONTRA

- ⊖ Viel zu leicht
- ⊖ Etwas kurz

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Endlich wieder ein Neueinsteiger: Im Gegensatz zum neuen **Kirby**-Spiel hat **de Blob 2** den Sprung in die Top 5 der Jump & Runs für die Wii geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des …** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

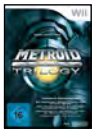
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob 2** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

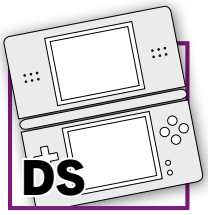
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA 2011** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**PES 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %



Neues im RPG-Genre: Das neue **Pokémon Schwarz/Weiß** übernimmt die Spitzenposition bei den besten DS-Rollenspielen vor **HeartGold/SoulSilver**.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Last Window: Das …** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Another Code: Doppelte Erinnerung** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Dementium II** Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
4		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
5		**Call of Duty: Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die verlorene Zukunft** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Jam with the Band** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon Schwarz/Weiß** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!
2		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
5		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 Wii PARTY
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 80%
Party ohne Ende: Die Wii-Verkaufscharts werden weiterhin von **Wii Party** angeführt.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
4	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	Wii SPORTS RESORT	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
6	JUST DANCE 2	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: –
7	Wii SPORTS RESORT	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
8	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
9	SCHLAG DEN RAAB	Entwickler: Spielkind Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: –
10	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%
Donkey Kong Country Returns bleibt das derzeit beliebteste Wii-Spiel der N-ZONE-Leser.

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	SUPER MARIO ALL-STARS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
5	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
6	SUPER MARIO ALL-STARS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
7	MARIO SPORTS MIX	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
8	KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 87%
9	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
10	DISNEY MICKY EPIC	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/11
Spielspaß: 86%
Die Redaktion zockt derzeit am liebsten das neueste Jump & Run mit Superstar Kirby.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
5	SUPER MARIO ALL-STARS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
6	METROID: OTHER M	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
7	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%
8	DISNEY MICKY EPIC	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%
9	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
10	MARIO SPORTS MIX	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 81%

TOP 10 SATURN (DS)

1 TETRIS PARTY DELUXE
Entwickler: Tetris Online Inc.
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/10
Spielspaß: 90%
In den DS-Verkaufscharts hält **Tetris** weiterhin die Spitzenposition.

2	MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%
3	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT …	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
7	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	INAZUMA ELEVEN	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
9	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
10	MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (DS)

1 GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 87%
Also doch noch: **Golden Sun** verdrängt den Prof. von Platz 1.

2	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
3	POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	INAZUMA ELEVEN	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
7	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
8	SONIC COLOURS	Entwickler:Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 86%
9	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
10	POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Test in: N-ZONE 04/11
Spielspaß: 88%
Capcoms Prügelorgie ist unser Favorit unter den 3DS-Launchtiteln.

2	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 93%
3	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
4	PILOTWINGS RESORT (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 77%
5	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	PRO EVOLUTION SOVVER 2011 3D	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 04/11 Spielspaß: 83%
7	GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
8	INAZUMA ELEVEN	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
9	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
10	MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND!	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 82%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

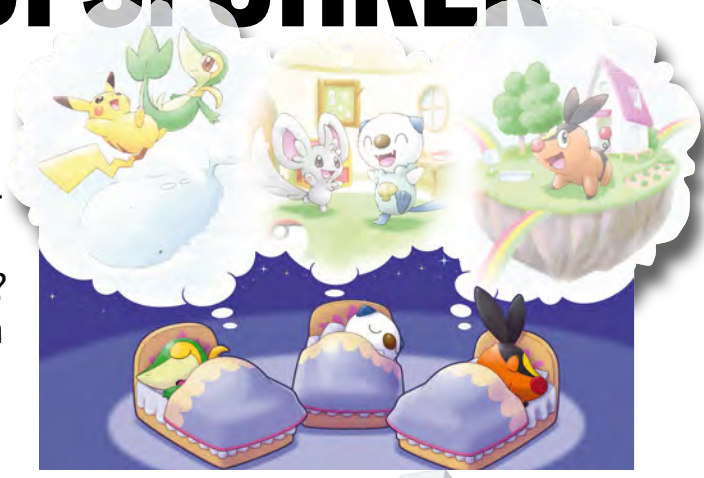
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

EUER POKÉMON-EINKAUFSFÜHRER

Text I Christoph Kraus

Wahre Pokémaniacs besitzen natürlich alle Pokémon-Spiele. Aber welche davon muss man wirklich haben? Und welche taugen überhaupt nicht? Hier kommt die Auflistung!



ALLE POKÉMON-SPIELE FÜR DIE Wii

ACTION

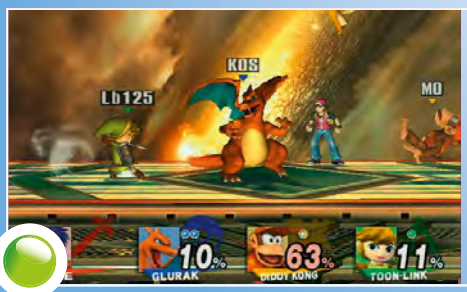
Ausgerechnet auf der Heimkonsole gibt es kaum (gute) Pokémon-Spiele!

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Der **Pokémon Stadium**-Nachfolger enttäuscht auf ganzer Linie: Weder wird eine umfangreiche Rahmenhandlung geboten, noch stehen kurzweilige Minispiele und Quizrunden zur Auswahl. Übrig bleibt eine reine Kampfsimulation ohne Sprachausgabe, die auf Dauer extrem eintönig ist.
Einzelspielerwertung: 68 % I Mehrspielerwertung: 78 %

POKÉPARK WII: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

Auch wenn der Schwierigkeitsgrad dieses Action-Adventures sehr niedrig ist, macht es doch Spaß, mit Pikachu durch den Poképark zu flitzen und Kontakte mit anderen Monstern zu knüpfen. Die Spielmechanik ist aber zu simpel ausgefallen, sodass sich **Poképark** an Kinder richtet.
Einzelspielerwertung: 80 % I Mehrspielerwertung: -



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Gleich zwei Pokémon geben sich in diesem famosen Wii-Prügler als spielbare Kämpfer die Ehre, nämlich Pikachu und Pummeluff. Zudem bringt der Pokémon-Trainer noch mehr Action auf den Bildschirm. Wirft er einen Pokéball in die Arena, taucht wie aus dem Nichts eines von vielen weiteren Monstern auf, etwa Glurak oder Mew. Dieses Spiel ist zu Recht so kultig!
Einzelspielerwertung: 89 % I Mehrspielerwertung: 94 %

Ein Pflichttitel, nicht nur für Pokémaniacs! Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. Wer hat bloß dieses Schrottspiel verbrochen?

ALLE POKÉMON-SPIELE FÜR DEN DS

ROLLENSPIELE

Hier präsentieren wir euch alle Rollenspiel-Editionen, die es für den Nintendo DS gibt.

POKÉMON DIAMANT-/ PERL-EDITION

Von wegen Kabel-Chaos: Die erste Pokémon-Generation für den DS revolutionierte die Serie zwar nicht grundlegend, brachte aber dennoch einige intelligente Neuerungen auf die zwei Bildschirme. Mit der stattlichen Anzahl von 493 Pokémon, den Online-Modi und der detailverbesserten Grafik erlangten die neuen Editionen rasch eine große Beliebtheit.

Einzelspielerwertung: 89 % I Mehrspielerwertung: 91 %

POKÉMON PLATIN-EDITION

Team Galaktik ist einfach nicht unterzukriegen? Falsch gedacht! In der Platin-Edition kriegt die finstere Organisation ihr Fett gehörig weg! Abgesehen von einer neuen Story besticht das **Pokémon**-Abenteuer auch durch eine alternative Shaymin-Form. Ebenfalls verbessert: Wer sich mit der Wi-Fi Connection vernetzt, findet dort viele zusätzliche Spiel- und Tauschmodi vor.

Einzelspielerwertung: 89 % I Mehrspielerwertung: 91 %

POKÉMON HEARTGOLD-/ SOULSILVER-EDITION

Zwar handelt es sich bei **HeartGold** und **SoulSilver** „nur" um die Neuauflagen der **Gold**- und **Silber**-Editionen, die im April 2001 für den Game Boy auf den Markt kamen. Doch der beiliegende PokéWalker, ein Schrittzähler, mit dem man je nach zurückgelegter Strecke auch unterwegs Pokémon fangen kann, ist zweifelsohne ein äußerst innovatives Zubehör.

Einzelspielerwertung: 93 % I Mehrspielerwertung: 91 %

POKÉMON SCHWARZE/ WEISSE EDITION

649 Pokémon hat das Entwicklerstudio Game Freak in die neuen Editionen einprogrammiert. Das ist ein Rekordwert! Zwar lassen sich bloß rund 450 Monster fangen, dennoch ist die Spielzeit gigantisch hoch. Die Rollenspiele bieten erstmals sogar polygonale Umgebungen, zudem gefallen uns die Video-Chat-Funktion und die spannenden neuen Kampfmodi.

Einzelspielerwertung: 93 % I Mehrspielerwertung: 92 %

GEIZ-TIPP #1 Ihr wollt die alten **Pokémon**-Rollenspiele vom Game Boy (Color/Advance) auf dem großen Fernseher spielen? Dann besorgt euch Super Game Boy (fürs Super Nintendo) oder Game Boy Player (für den GameCube).

GEIZ-TIPP #2 Wer in **Pokémon Snap** auf die Möglichkeit pfeift, fotografierte Pokémon per Wii-Pinnwand zu verschicken, kann sich das Spiel auch als N64-Modul holen. Die Fotosafari wird für knapp drei Euro gehandelt.

ABENTEUER

Auch abgesehen von den RPGs bietet die Pokémon-Serie allerhand Titel. Wir präsentieren sie euch alle.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM BLAU

Man mag meinen, dass bei diesem Actionspiel für Abwechslung gesorgt ist – schließlich werden alle Höhlen, die man erkundet, per Zufallsgenerator erstellt. Allerdings sind sich die Areale doch recht ähnlich. Dabei ist die Idee, die Pokémon direkt durch die Landschaft zu steuern, äußerst erfrischend.

Einzelspielerwertung: 74 % I Mehrspielerwertung: - %

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM ZEIT/DUNKELHEIT

Die Entwickler der zweiten Seriengeneration legten einen größeren Wert auf die Kommunikation mit anderen Zockern. So wurde der Mehrspieler-Aspekt im Detail verbessert. Doch wir bleiben dabei: Auf Dauer fehlt es dem Ableger der Reihe an Abwechslung.

Einzelspielerwertung: 76 % I Mehrspielerwertung: - %

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL

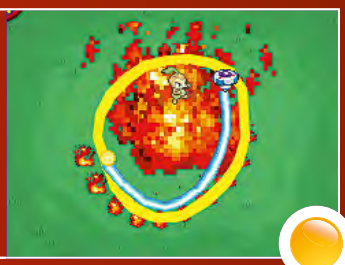
Dieses Abenteuer revolutioniert die Reihe nicht und setzt vielmehr auf die bewährten Spielelemente. Neu sind immerhin einige Modi, die sich anwählen lassen, wenn man sich mit der Wi-Fi Connection verbindet. Es wird Zeit, dass **Mystery Dungeon** frischere Ideen spendiert bekommt!

Einzelspielerwertung: 75 % I Mehrspielerwertung: -

POKÉMON RANGER

Im Gegensatz zu den **Pokémon**-Rollenspielen absolvieren die Trainer hier keine rundenbasierten Kämpfe, sondern kreisen mit dem Touchpen die Pokémon ein, bis sie ermüdet sind und keinen Widerstand mehr leisten. Das Spielprinzip ist allerdings deutlich weniger fordernd und abwechslungsreich, als wir es von den herkömmlichen Editionen kennen.

Einzelspielerwertung: 84% I Mehrspielerwertung: -



POKÉMON RANGER: SCHATTEN ÜBER ALMIA

Aufgrund der geringen spielerischen Fortschritte musste sich der zweite Teil der **Pokémon Ranger**-Reihe im N-ZONE-Test mit einer niedrigeren Wertung begnügen. Immerhin ist das Spiel für Leute, die das Abenteuer zum ersten Mal in Angriff nehmen, immer noch recht empfehlenswert, auch wenn es ebenso wie im Seriendebüt weiterhin an Abwechslung mangelt.

Einzelspielerwertung: 75% I Mehrspielerwertung: -

POKÉMON RANGER: SPUREN DES LICHTS

Der Koop-Modus für bis zu vier Ranger ist zweifelsfrei die größte Neuerung des dritten Serienteils. Abgesehen davon halten sich die Innovationen aber in Grenzen. So wurde etwa in puncto Grafik nichts verändert. Dafür sind die Umgebungen weiterhin sehr weitläufig. Wir bewerten **Spuren des Lichts** genauso wie die beiden Vorgänger mit einer orangefarbenen Ampel.

Einzelspielerwertung: 72% I Mehrspielerwertung: 75%

SONSTIGE

Hier kommen zwei DS-Titel, die sich nur äußerst schwer kategorisieren lassen.

POKÉMON DASH

Dieses Rennspiel erschien zum Konsolenstart des Nintendo DS und ist wenig mehr als ein Reaktionstest: Es gilt, Pikachu mit dem Touchpen von Wegpunkt zu Wegpunkt zu lotsen, bis das Rennen vorbei ist. Doch die unzureichende Übersicht und das nervige Dauerrubbeln gehen einem schon bald gehörig auf den Zeiger. Da rettet auch der Mehrspielermodus nicht mehr viel.

Einzelspielerwertung: 65 % I Mehrspielerwertung: 65 %

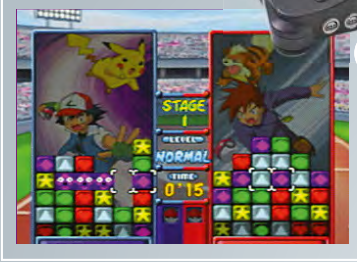
POKÉMON LINK!

Was mit Edelsteinen, Blöcken und Tierköpfen funktioniert, muss auch mit den Pokémon viel Spaß machen. Das dachten sich wohl die Entwickler von **Pokémon Link!**, einem Knobelspiel, bei dem man die Figuren auf dem Touchscreen so antippen und verschieben muss, dass sie sich auflösen. Das Spielprinzip wurde mittlerweile auf allen erdenklichen Konsolen umgesetzt.

Einzelspielerwertung: 78 % I Mehrspielerwertung: 81 %

ALLE POKÉMON-SPIELE FÜR VIRTUAL CONSOLE UND WiiWARE

NINTENDO 64



POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Dieses Knobelspiel war schon als **Tetris Attack** auf dem Super Nintendo äußerst erfolgreich. Die meisten dürften das Spielprinzip daher schon kennen.

SUPER SMASH BROS.

Auch wenn der Umfang des Prüglers knapp bemessen ist, merkt man ihm dennoch an, dass die Entwickler mit viel Liebe an die Arbeit herangingen.

POKÉMON SNAP

Als die virtuelle Fotosafari vor knapp zehn Jahren erschien, gab es 151 Pokémon. Aber im Spiel ließ sich nur knapp die Hälfte davon ablichten. Das ist äußerst mager!

WiiWARE

MY POKÉMON RANCH

In diesem zehn Euro teuren Programm beobachtet ihr die Pokémon, wie sie auf einer Farm herumalbern. Der Nutzwert ist sehr gering, wir raten vom Kauf ab.

POKÉMON RUMBLE

Im N-ZONE-Test heimste das Action-Adventure sogar eine Mehrspielerwertung in Höhe von 80 Prozent ein. Alleine ist die Luft aber bald raus.

GEIZ-TIPP #3

Für euch ist eine lange Spielzeit enorm wichtig? Dann führt kein Weg an den schwarzen und weißen **Pokémon**-Editionen vorbei. Mit knapp 650 Monstern sind die neuen Nintendo-DS-Rollenspiele mit Abstand die umfangreichsten ihrer Art.

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

NATSUME CHAMPIONSHIP WRESTLING

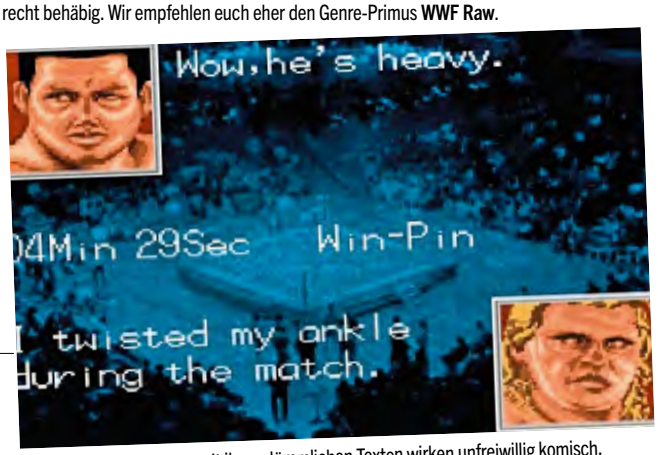
Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Natsume I
Termin: 18. Feb. 2011 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Diese Klopperei bietet nicht mal die Original-Wrestling-Lizenz!

In Ermangelung einer offiziellen WWF-Lizenz – der Wrestling-Verband hieß damals noch nicht WWE – brachten die **Harvest Moon**-Macher 1994 das Actionspiel **Natume Championship Wrestling** fürs Super Nintendo Entertainment System auf den Markt. Dicke Muskelprotze kloppen sich darin um den Meistertitel und duellieren sich mit knapp 50 Angriffsmanövern. Doch obwohl das Multitap-Zubehör zum gleichzeitigen Anschluss von vier Controllern unterstützt wird, entfaltet sich nur eine gedämpfte Prügel-Atmosphäre. Das liegt insbesondere am behäbigen Spielprinzip, den fehlenden Original-Wrestlern und -Arenen sowie an der Tatsache, dass es schlichtweg deutlich bessere Alternativen gibt. Redaktions-Experte David Martin empfiehlt beispielsweise den SNES-Klassiker **WWF Raw**. Wer seine Konsole noch nicht eingemottet hat, hat es gut: Die erstklassige Wrestling-Simulation gibt es nur auf Modul, nicht jedoch für die Virtual Console.

WERTUNG 5 VON 10

Aufmachung und Spielprinzip des Super-Nintendo-Actionspiels sind recht behäbig. Wir empfehlen euch eher den Genre-Primus **WWF Raw**.



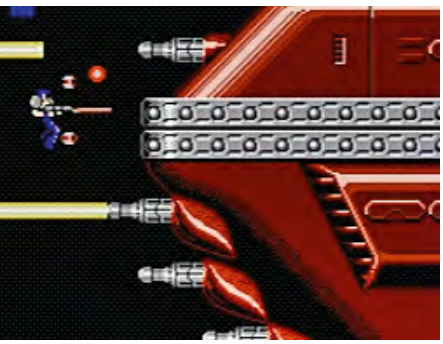
Die Zwischensequenzen mit ihren dümmlichen Texten wirken unfreiwillig komisch.

Text I Christoph Kraus

S.C.A.T.

Ballern, bis die Schwarte kracht!

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Natsume I
Termin: 04. Februar 2011 I **Preis:** 600 Nintendo Points



Ballern: Pausenlos nehmt ihr, so wie hier, immer neue Geschosse ins Visier.

Dreist: Die Hauptdarsteller in diesem NES-Actionspiel von 1991 heißen Arnold und Sigourney – Ähnlichkeiten mit gewissen Schauspielern sind sicherlich rein zufällig. Doch **S.C.A.T.** überzeugt letztlich dann doch durch eigene Qualitäten: Die Nonstop-Ballerei vermischt das „Mann gegen Maschine"-Spielprinzip von **Contra** mit dem Nervenkitzel, den sonst nur ein von selbst scrollendes Shoot 'em Up auf den Bildschirm bringt. Wer sich damit arrangiert, bekommt einen guten Genre-Vertreter geboten. In Europa ist **S.C.A.T.** übrigens unter dem Titel **Action in New York** erschienen. Vor diesem Hintergrund ist es schon ein bisschen frech, wenn Natsume für die Virtual-Console-Version von **S.C.A.T.** 600 Nintendo Points verlangt – und somit einen Euro mehr als für herkömmliche NES-Spiele –, bloß weil es scheinbar Europa-exklusiv ist, was faktisch gar nicht stimmt!

WERTUNG 7 VON 10

SELTENE SCHWIMMER

Wir sind im Wii-Shop auf eine seltene Entdeckung gestoßen!

Seit dem 8. Dezember 2006, dem Veröffentlichungstag der Wii-Konsole in Deutschland, gibt es den Wii-Shop bereits. Und ihr könnt uns glauben, dass die N-ZONE-Redaktion seitdem sehr, sehr viele Spiele und Kanäle heruntergeladen hat. Doch am 15. Februar 2011 trauten wir unseren Augen nicht, als wir im Ladebildschirm eine seltene Entdeckung machten: Mario und Luigi schwammen von links nach rechts, als wir die Demo zu **Art of Balance** herunterluden. Wir haben recherchiert, wie oft diese Animation zu sehen ist: Mizuki-san, der Direktor des Wii-Shop-Kanals, äußerte sich in einem Interview der Reihe „Iwata fragt" folgendermaßen dazu: „Es besteht eine SEHR kleine Chance, dass eine Animation von Mario und Luigi gezeigt wird, bei der sie schwimmen. Ich glaube, nur ganz wenige Leute wissen das. Wenn ich die Möglichkeit jetzt nicht ergreife, darüber zu reden, geht das vielleicht unter – also, jetzt wisst ihr es!" Was für ein Geheimnis um so eine Kleinigkeit!

Text | Christoph Kraus

WAS TAUGEN DIE DEMOS?

Und kann man sich damit vollwertige Spiele sparen?

Schon seit einigen Monaten bietet Nintendo im Wii-Shop-Kanal Demoversionen namhafter Spiele an. In der Vergangenheit durften die Zocker beispielsweise das empfehlenswerte Action-Adventure **Pokémon Rumble** antesten – ganz unverbindlich und selbstverständlich kostenlos. An dieser Praxis hat Nintendo offensichtlich Gefallen gefunden und bietet mittlerweile noch viel mehr Demos an. Bei Redaktionsschluss waren beispielsweise satte 13 kostenlose Probierversionen verfügbar. N-ZONE wollte anhand von drei Stichproben herausfinden, wie es um deren Qualität steht – mit überraschenden Erkenntnissen!

RAGE OF GLADIATOR

Ein Tutorial bringt uns die Grundzüge der Säbelrassel-Simulation bei. So machen wir uns mit dem Spielprinzip vertraut. Gut gefällt uns, dass mehrere Steuerungsvarianten zur Verfügung stehen, davon sogar eine, die den MotionPlus-Adapter unterstützt. Eine zweifelsfrei gute Demo, aber Spaß kommt erst nach längerer Spielzeit auf.

DEMOWERTUNG 3 VON 5

RACERS' ISLANDS: CRAZY RACERS

Was hat sich das zuständige Entwicklerstudio bloß gedacht, als es eine Demo zu diesem Rennspiel-Murks herausgebracht hat? Bereits im N-ZONE-Test kassierte **Crazy Racers** eine schlechte Wertung – und das ist bei der Probierversion nicht anders. Die langweiligen Kurse und das miese Gameplay machen keinerlei Lust aufs Weiterzocken.

DEMOWERTUNG 1 VON 5

ART OF BALANCE

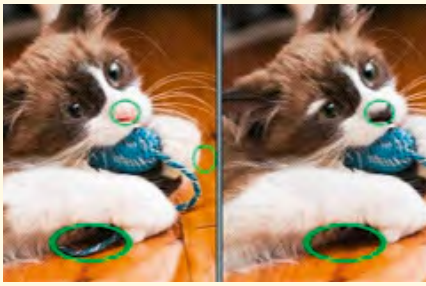
Die Entwickler von Shin'en zeigen, wie man den Leuten Appetit aufs vollwertige Spiel macht. Die Demo zu ihrem Geschicklichkeitsspiel bietet Rätselspaß für gut 20 Minuten. So kann man sich einen guten Eindruck vom fertigen Produkt verschaffen. Vorbildlich!

DEMOWERTUNG 5 VON 5

UNSER FAZIT:
Für uns ist nicht nachvollziehbar, nach welchen Kriterien Nintendo bestimmt, welche Demos in den Wii-Shop gelangen. Unverständlicherweise werden Probierversionen zu guten Spielen wie **Pokémon Rumble** nicht mehr angeboten, stattdessen sind an deren Stelle Flops à la **Racers' Islands** gerückt. Wir meinen: Mit einer schlechten Demo tun sich die Entwickler keinen Gefallen, sondern vergraulen potenzielle Käufer. Es wäre wünschenswert, wenn künftig mehr auf Qualität geachtet würde.

KURZ ERINNERT

FINDE DIE UNTERSCHIEDE!



Hand aufs Herz: Wer von euch löst gern die „Finde alle Bildfehler!"-Rätsel, die regelmäßig in Apotheken- und Supermarktzeitungen zu finden sind? Entwicklerstudio Sanuk Games bringt die Knobelei jetzt auf die Wii – und geht die Sache recht gut an. 1.600 einzelne Bildfehler, drei Schwierigkeitsgrade, der Vierspielermodus und die gewohnt präzise Zeigersteuerung sorgen zunächst für glänzende Augen bei Rätselfreunden. Allerdings sind einige Details auf kleinen Fernsehern schlecht sichtbar und auch die lausige Fahrstuhlmusik ist zum Abschalten. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: 21. Jan. | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

PUCCA – MISSION: KÜSSE

Dieser interaktive Trickfilm erzählt die Geschichte des japanischen Mädchens Pucca, das unbedingt den kleinen Ninja Garu küssen möchte, aber ständig einen Korb bekommt. So nimmt ein endloser Sprint seinen Lauf, denn Pucca lässt nicht locker und versucht, ihren Traumprinzen in die Arme zu nehmen, indem sie ihm pausenlos hinterherrennt. Der Spieler muss nun ins Geschehen eingreifen, indem er in regelmäßigen Abständen kurze Minispiele absolviert und den Angebetenen zu erwischen versucht. Der Anspruch ist dabei sehr gering. Der Preis erscheint uns angesichts der kurzen Spielzeit aber zu hoch. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: 04. Feb. | Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

SHANTAE
RISKY'S REVENGE

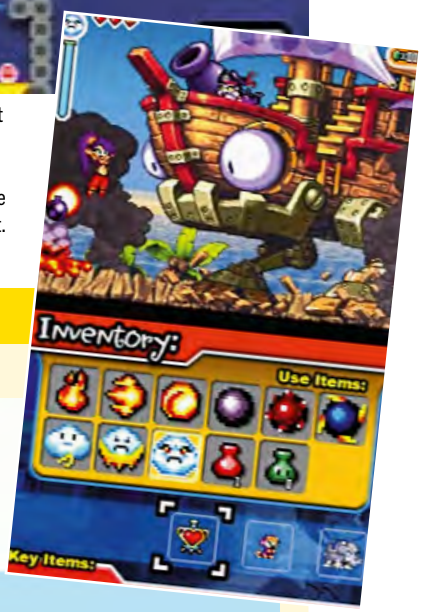
Genre: Jump & Run I **Entwickler:** WayForward I
Termin: 11. Februar 2011 I **Preis:** 1.200 Nintendo Points

Hui, satte 12 Euro kostet dieses Action-Jump&Run. Ist es sein Geld wert?

Wir ahnen schon, liebe Leser, was ihr jetzt denkt: „Was? 12 Euro soll dieses Jump & Run kosten? Für diese Summe hole ich mir doch lieber ein richtiges DS-Spiel!" Aber wir raten euch, **Shantae** trotz des happigen Preises eine Chance zu geben, denn das DSiWare-Abenteuer hat definitiv Aufmerksamkeit verdient! Neun Jahre nach ihrem Debüt als Hauptdarstellerin auf dem Game Boy Color kehrt die titelgebende Heldin in den Orient zurück, um dort gegen dicke Bosse zu kämpfen, schließlich muss Shantae den Frieden im Morgenland wiederherstellen. Das 2D-Hüpfspiel vereint dabei klassische Action-Adventure-Elemente mit den Vorzügen, die normalerweise nur ein actionreiches Jump & Run bietet. So gilt es beispielsweise, Aufträge zu erfüllen, Gegenstände zu finden und die Umgebung nach Geheimnissen abzusuchen. Die Levels sind dabei nicht strikt zweidimensional, wie man es beispielsweise aus der **Super Mario**-Serie kennt, stattdessen bestehen die Umgebungen aus mehreren Ebenen. Wer sich etwa an der Stadtmauer von Scuttle Town befindet, kann von dort aus per Knopfdruck elegant eine Stufe nach hinten springen. Diese innovative Eigenheit ist klasse umgesetzt – und auch wenn der Rest des Abenteuers eher traditionell anmutet, tragen das spaßige Gameplay, die hochwertige Technik und der große Umfang zur hohen Wertung bei. **Shantae** ist ein Fest für Freunde klassischer Jump&Run-Action und im DSiWare-Shop die neue Referenz in seinem Genre!

WERTUNG 9 VON 10

Die Karte auf dem unteren Bildschirm zeigt alle Ebenen an, die ihr bereisen könnt.



Fast schon episch: Die Bosskämpfe sind richtig klasse inszeniert.

KLASSE SERIENDEBÜT – ABER KEINER KENNT'S!

Kaum zu glauben: Das erste Shantae-Abenteuer ist inzwischen 200 Euro wert!

Die Wahrscheinlichkeit, dass ein N-ZONE-Leser das **Shantae**-Seriendebüt besitzt, tendiert zwar gegen null, aber das hat nichts mit mangelnder Qualität des Spiels zu tun – im Gegenteil! Das Original kam im Juni 2002 für den Game Boy Color heraus, also zu einer Zeit, als der Game Boy Advance gerade frisch erschienen war. Dass dies nicht unbedingt der ideale Zeitpunkt für die Veröffentlichung eines Spiels ist, war offensichtlich auch den Verantwortlichen bei Capcom klar. Diese brachten **Shantae** daher nur in einer sehr, sehr kleinen Auflage in den Handel. Und genau diese Tatsache macht das (übrigens spielerisch sehr gut inszenierte) Jump & Run zu einer begehrten Rarität. Sammler bezahlen für **Shantae** in Originalverpackung zwischen 200 und 250 Euro – doch auch das Modul (ohne Schachtel) geht nicht unter 150 Euro weg. Was für eine Wertsteigerung!

Text I Christoph Kraus

GLORY DAYS: TACTICAL DEFENSE

Genre: Strategie I **Entwickler:** Odenis I **Termin:** 04. Februar 2011 I **Preis:** 200 Nintendo Points

Kommt hier ein adäquater Advance-Wars-Ersatz?

Wir hätten eigentlich längst erwartet, dass Nintendo abgespeckte Ableger der Serien **Fire Emblem** oder **Advance Wars** im DSiWare-Shop anbietet, aber noch hat der **Mario**-Konzern nichts dergleichen angekündigt. Jetzt füllt zumindest **Glory Days: Tactical Defense** die Lücke im Strategiespiel-Genre – und das sogar erstaunlich gut. Für die Entwicklung zeichnet das Studio Odenis verantwortlich, das mit den **Pop Island**-Teilen bereits anständige Wertungen einfuhr. Eine ähnlich gute Grafik kommt auch in **Glory Days** zum Einsatz, wenn sich Panzer mit Bodentruppen und Helikoptern duellieren.

Der Kampfbildschirm begeistert mit starken Lichteffekten wie diesen.

Das Beste ist aber immer noch der unschlagbar günstige Preis: Gerade mal zwei Euro sind fällig, um durchaus beachtliche Taktik-Gefechte auf dem DSi zu bestehen. Das sollen die Serien **Fire Emblem** und **Advance Wars** erst einmal toppen!

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

Auf dieses grandiose Spiel dürfen wir noch hoffen: **Cave Story** wird auf den Nintendo DSi umgesetzt!

MACHT NINTENDO DEN LADEN DICHT?

Was passiert mit dem DSiWare-Shop, wenn der 3DS raus ist?

Gibt es neue Spiele im DSiWare-Shop, wenn am 25. März der Nintendo 3DS in den Handel kommt? Das fragen sich derzeit viele Leser. N-ZONE wagt eine Prognose: Der DSi ist zweifellos eine so populäre Konsole, dass Nintendo grob fahrlässig handeln würde, wenn es von heute auf morgen keine neuen Titel mehr im Shop anböte. Der Präsident von Nintendo Japan sieht dies offenbar genauso und gab jüngst bekannt, dass es künftig zwei Arten an herunterladbarer DS-Software geben wird: Neben Virtual-Console-Klassikern lassen sich auf dem 3DS spezielle Spiele in der Rubrik „3DSWare“ erwerben. Diese Titel laufen ausschließlich auf der neuen Konsole. Bisherige DSiWare-Spiele werden aber nach wie vor angeboten – diese sind auch auf dem 3DS abrufbar. Wir begrüßen es, dass Nintendo seine (noch) aktuellste Mobilkonsole nicht in Rente schickt oder die virtuelle Ladentür zum Online-Shop dichtmacht!

KURZ ERINNERT

DIGGER DAN & KABOOM

Der Held dieses Spiels sieht zwar so aus, als sei er einer x-beliebigen Minispielsammlung entsprungen, aber der Ersteindruck täuscht: Digger Dan ist ein extrem cooler Typ – und er fährt massiv auf Edelsteine ab! Und davon gilt es in seinem DSiWare-Abenteuer eine ganze Menge zu finden. Die Klunker liegen in dunklen Höhlen verstreut und werden von Schlangen und anderem Getier gut bewacht. Der Spieler steuert den Abenteurer also durch die Levels, weicht allen Fallen aus und versucht, möglichst alle Juwelen zu ergattern. **Digger Dan & Kaboom** sieht aus, als sei es in den Neunzigern entstanden, aber der nostalgische Einschlag tut der Qualität keinen Abbruch. ck

Termin: 04. Feb. I **Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 7 VON 10

MODEL ACADEMY

Diese Art von Spiel kennen wir zur Genüge, aber immerhin kostet **Model Academy** nur fünf Euro. Der DSiWare-Titel simuliert die Karriere eines Nachwuchs-Models – von den ersten Gehversuchen auf dem Laufsteg bis hin zum professionellen Fotoshooting. Beispielsweise gilt es, die angezeigten Laufbewegungen auszuführen, indem man den Touchpen nach einem bestimmten Schema über den Bildschirm streift. Das ist allerdings weder anspruchsvoll noch hat es einen Bezug zum Geschehen auf dem Bildschirm. Auch sonst ist das Spielprinzip sehr monoton: Man kann seine Diva zwar ins Fitness-Studio schicken oder ihren Ernährungsplan bestimmen, aber selbst Mädchen – für die dieses Spiel gemacht ist – dürften sich daran bald satt gespielt haben. ck

Termin: 11. Jan. I **Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 4 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

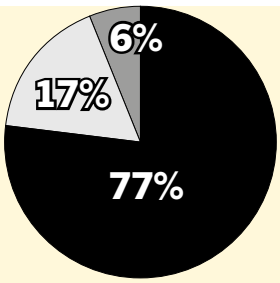
Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Donkey Kong Country Returns** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch spannende Themen des letzten Monats vor, etwa was ihr über den Nintendo 3DS denkt.

EURE MEINUNG ZUM NINTENDO 3DS

Auf unserer Webseite ließen wir euch jüngst in mehreren Umfragen abstimmen, was ihr über Nintendos neue 3D-Konsole denkt. Die interessantesten Ergebnisse fassen wir in dieser Rubrik zusammen. Äußerst unterhaltsam finden wir beispielsweise die Erkenntnis, dass immerhin ein Prozent der Leser den Preis des Nintendo 3DS als „zu billig" erachtet. Na, wenn das mal nicht unfreiwillig komisch ist! Ebenfalls interessant ist die Tatsache, dass offensichtlich nur geringes Interesse an den Spielen besteht, die zum Konsolenstart angeboten werden. **Pilotwings Resort** ist lediglich für 22 Prozent der N-ZONE-Leser spannend, auf **Nintendogs + Cats** freuen sich magere 14 Prozent und **Steel Diver** interessiert nicht mal drei Prozent. Der Favorit **Ocarina of Time** kommt bekanntlich erst später.

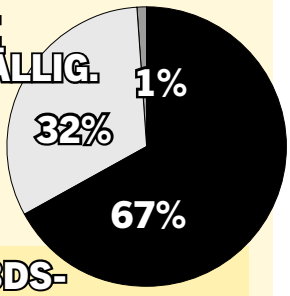
DER NINTENDO 3DS ERSCHEINT AM 25. MÄRZ 2011. EIN GUTER TERMIN?

Ja klar!	77 %
Ist mir zu spät!	17 %
Ist mir zu früh!	6 %

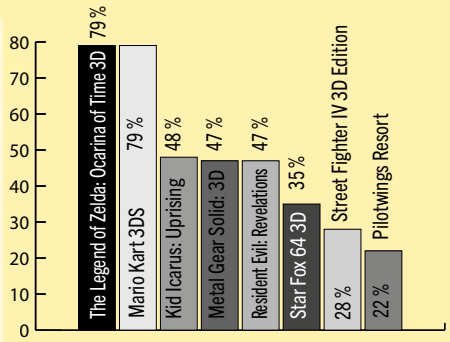


FÜR DIE 3D-KONSOLE WERDEN 250 EURO FÄLLIG. EIN FAIRER PREIS?

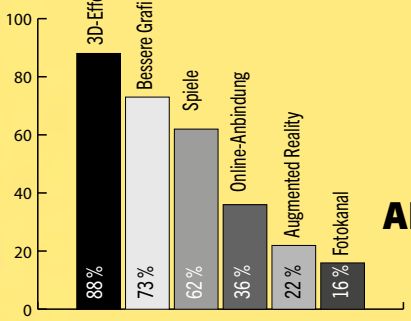
Der 3DS ist mir zu teuer.	67 %
Der Preis ist genau richtig.	32 %
Der 3DS ist zu billig.	1 %



WELCHES ANGEKÜNDIGTE NINTENDO-3DS-SPIEL INTERESSIERT EUCH BESONDERS?



AUF WELCHE 3DS-FUNKTION FREUT IHR EUCH AM MEISTEN?



N-ZONE-DSCHUNGELCAMP 2011

Elf lausige Halbpromis aus der Spielewelt haben sich im Urwald versammelt, damit die Leser den Dschungelkönig 2011 küren. Und wer ist es geworden?

CHRISTOPH KRAUS

Der N-ZONE-Redakteur suchte die nächste Herausforderung. Doch sein Manager hat ihn böse geleimt. Deshalb hockte er mit abgehalfterten Nintendo-Promis im Dschungel fest!

DR. KAWASHIMA

Überqualifiziert und Spaß dabei! Doch der hohe IQ des Kreuzworträtsel-Fans brachte ihm im Ekel-Dschungel nix!

NITRO MAN

Der Endboss-Praktikant (56) wollte eigentlich sein Mofa aufmotzen. Doch dafür fehlte ihm bislang die Kohle! Kriegt er nach der Teilnahme im N-ZONE-Camp noch mal die Kurve? Nein!

Liebe Leser, ihr habt es sicher schon gemerkt: Diese Leser-Aktion nimmt sich nicht allzu ernst. Also keine Sorge: Alle Ereignisse aus dem Camp sind fiktiv! Eure Nintendo-Helden sind natülich weder verschuldet noch auf die schiefe Bahn geraten … ;)

ROY KOOPA

Dieser Kauz aus **Super Mario World** freute sich darauf, im Dschungel von Grillen und Schlangen geweckt zu werden – und nicht mehr von der Titelmelodie von **Britt**!

CRANKY KONG

Sein Motto: „Die Rente mit 67 ist mit mir nicht zu machen!" Er gehörte einst der Kommune von Rainer Langhans an. Aber das ist lange her!

DIE BESTEN SPRÜCHE

… ÜBER DIE PIRANHA-PFLANZE:
„Mit miesen Tricks ist die Piranha-Pflanze Dschungelkönigin 2011 geworden: Sie hat GAR NIX getan! Wie Christoph Kraus auf der Arbeit."

… ÜBER DIE LIEBE ZWISCHEN GOROH UND DER PIRANHA-PFLANZE:
„Vermutlich sind die beiden genauso verliebt wie Boris Becker und Angela Ermakova … und Sabrina Setlur … und Lilly Kerssenberg … und Sandy Meyer-Wölden … und … ach, komm!"

… ÜBER DIE ZEIT NACH CANDY KONGS RAUSWURF:
„Jetzt hocken nur noch Langweiler rum. Wie in der N-ZONE-Redaktion!"

ÜBER DR. KAWASHIMA: „Die Intelligenzbestie würde wohl gern wieder in der Zeitung stehen. Unser Tipp: Wenn er beim Fälschen der Doktorarbeit erwischt wird, könnt's klappen!"

… NITRO-MANS KARRIERE-AUSSICHTEN:
„Bald wird er Endboss-Azubi – aber nur als zusätzlicher Download-Inhalt!"

SLIPPY TOAD

Der Weltraum-Bomber (1,2 Mio. Euro Schulden, angehäuft durch unseriöse Immobiliengeschäfte und Geldwäsche) wollte gern wieder auf den Bildschirm zurück. Aber mehr als eine Gastrolle in **K11** war nicht drin!

PIRANHA-PFLANZE

Ihre Karriere lag auf Eis – doch im Dschungel taute sie auf. Obwohl ihr Können nicht mal fürs **Supertalent** reicht, ist die Pflanze Dschungelkönigen geworden. Wir gratulieren!

GUMBRINA

Sie ist die Sarah Knappik der Nintendo-Welt – und stinkesauer! Denn mit der Karriere will's nicht klappen. Ihr Ziel war eine Komparsenrolle im nächsten **Mario Party**, aber damit wird's nix!

KYLE HYDE

Er wollte zu viel Gage. Seiner Wunschvorstellung in Höhe von 300.000 Euro zeigten wir knallhart die rote Karte. So ein Lump!!

CANDY KONG

Zuletzt moderierte sie dümmliche Ratespiele im Abzock-TV. Sie will jetzt Buchstaben-Schubse beim **Glücksrad** werden. Aber die Show gibt's nicht mehr!

SAMURAI GOROH

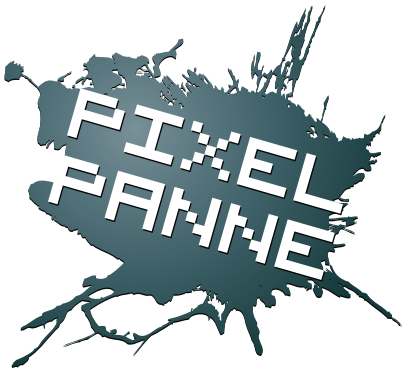
Der **F-Zero**-Koloss geriet auf die schiefe Bahn, jetzt ist er wieder clean … aber zurück auf die Überholspur hat er es trotzdem nicht geschafft!

CHIBI ROBO

Sein letztes DS-Spiel erschien in den USA exklusiv bei Wal-Mart und floppte kolossal. Die Schulden drücken Chibis Elan mächtig runter.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Kaum zu fassen: Dieser Murks stammt von den berühmten Turok-2-Machern!



Armorines: Project S.W.A.R.M. ist nicht nur deshalb eine Panne, weil der für den Artikel zuständige Redakteur fünf Minuten braucht, um den Namen richtig in die Tastatur zu tippen. Ganz klar: P.Ü.N.K.T.C.H.E.N. in Spieletiteln gehören verboten (das hat auch Nintendo seinerzeit erkannt und **Project H.A.M.M.E.R.** kurzerhand eingestellt)! Aber schauen wir uns **Armorines** zunächst in Ruhe an: Der Ego-Shooter kam 1999 – also zwischen **Turok 2: Seeds of Evil** (1998) und **Turok 3: Shadow of Oblivion** (2000) – in den Handel und basiert grundlegend auf derselben Grafik-Engine. Auch Steuerung, Leveldesign und Spielmechanik erinnern frappierend an den berühmten Dino-Shooter. Allerdings haben die Entwickler von Acclaim wohl vergessen, die hohe Qualität der Vorlage ebenfalls zu übernehmen. Stattdessen rennt man in **Armorines** durch neblige Areale, die kaum mehr als zehn Meter Sichtweite bieten, ballert im Zehnsekundentakt auf plötzlich auftauchende Insekten-Biester und absolviert Rätsel der Marke „Die schafft man selbst nach fünf Bier mühelos“. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. Die dümmliche Story macht das Spiel kaum besser. Obwohl die Nintendo-64-Ballerei einige gute Ansätze hat und aus damaliger Sicht sogar gar nicht mal sooo schlecht bei den Spielern ankam (sondern weitgehend solide Wertungen spendiert bekam), ist das Spiel nach heutigen Maßstäben schlichtweg ein Totalausfall. Das liegt in erster Linie daran, dass es völlig seelenlos ist: Es gibt keinen einzigen Moment, an den man sich gerne zurückerinnert – und das spricht nicht gerade für die Qualität eines S.P.I.E.L.S. ■

Christoph meint:
„Waren die Entwickler nach derart vielen Turok-Ablegern übermüdet und mussten in Rekordzeit einen neuen Ego-Shooter programmieren – Hauptsache, er ist pünktlich fertig? Oder liegt es daran, dass den Leuten nur halb so viele Ideen einfielen, wie sie eigentlich gebraucht hätten, um ein gutes Spiel abzuliefern? Man weiß es nicht genau. Fakt ist: Auf diesen S.C.H.R.O.T.T. pfeif ich!“

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 396: Die Gegnerspezies „Oktumba“ aus **Super Mario Galaxy** ist eine Mischung aus den Oktoroks, wie man sie aus **The Legend of Zelda** kennt, und den Gumbas aus den **Mario**-Spielen. Die Oktumbas schießen wie Oktoroks Steine ab und können wie Gumbas durch einen Sprung auf den Kopf besiegt werden.

Fakt # 397: In den Zeichentrickserien **Super Mario Bros. 3** und **Super Mario World** tragen Mario und Luigi eine rote bzw. grüne Hose. In den Spielen haben sie dagegen beide ein blaues Beingewand an.

Fakt # 398: In einer **South Park**-Doppelfolge wurde unterschwellig Werbung für die Wii gemacht. Aus diesem Grund erhielten die Autoren und Zeichner Gerüchten zufolge kostenlose Konsolen von Nintendo.

Fakt # 399: Das Land Termina in **The Legend of Zelda: Majora's Mask** ist eine Parallelwelt des Landes Hyrule aus **Ocarina of Time**, doch die Bewohner gehen anderen Beschäftigungen nach.

Fakt # 400: Rambi ist offensichtlich ein asiatisches Nashorn, da er nur ein Horn hat.

Fakt # 401: In **Donkey Kong Country** kann man einige Gegner mit Donkeys Körpergewicht durch einen Sprung bezwingen. In **Donkey Kong 64** klappt das jedoch nur bei den Killertomaten und auch dort lediglich in Chunkys Riesenform.

Fakt # 402: Obwohl nur Mauzi vom Team Rocket sprechen und auf zwei Beinen gehen kann, werden im Pokédex und in den Spielen alle Mauzi zweibeinig dargestellt.

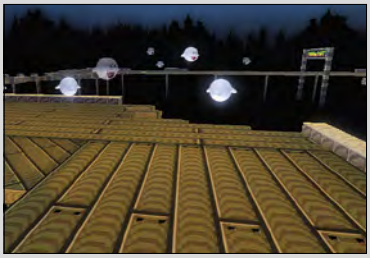
Fakt # 403: In der Pokémon-Serie hat Trainer Gary zehn Orden – und das, bevor er in die Arena von Vertania City geht! Ob einer davon aus der Arena von Saffronia City stammt?

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Von welchen Spielen brauchen wir (noch) eine Neuauflage? Von welchen nicht mehr?

⬆ SUPER MARIO 64

Shigeru Miyamoto hat nicht ausgeschlossen, dass es demnächst eine weitere Neuauflage von **Super Mario 64** geben könnte. Wir erinnern uns: Eine erweiterte Version des Nintendo-64-Kult-Klassikers kam erst vor sechs Jahren heraus. **Super Mario 64 DS** – so lautete der Titel – bot 30 zusätzliche Powersterne, vier spielbare Figuren (nämlich Mario, Luigi, Wario und Yoshi) und zusätzliche Minispiele. Doch von diesem Hit kann man gar nicht genug kriegen!

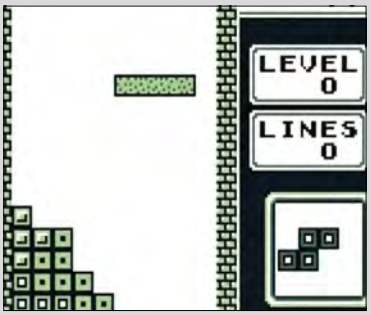


⬆ SUPER MARIO KART

Bevor Irritationen entstehen: Ihr habt natürlich Recht, dass von **Super Mario Kart** noch keine einzige Neuauflage existiert. Allerdings bestückt Nintendo seit **Mario Kart DS** alle Serienableger mit Retro-Strecken, die man schon aus **Super Mario Kart**, **Mario Kart 64**, **Mario Kart Advance** und Co. kennt. Hier im Bild seht ihr etwa die Geisterpiste vom SNES, wie sie in **Mario Kart Wii** vorkommt. Vielleicht legt Nintendo demnächst **Super Mario Kart** neu auf und wertet es mit 3D-Effekten auf?

⬆ OCARINA OF TIME

Recht so: Zwölf Jahre nach der Veröffentlichung des Originals bringt Nintendo auf dem 3DS die Action-Adventure-Referenz **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** erneut auf den Bildschirm. Endlich gehört es der Vergangenheit an, dass wir umständlich mit der N64-Start-Taste die Karte und das Inventar aufrufen müssen (siehe Bild). Doch dabei handelt es sich nicht um die erste Neuauflage: Schon 2003 packte Nintendo den Klassiker gemeinsam mit der Abwandlung **Ocarina of Time: Master Quest** auf eine Disc. Wir begrüßen es, dass Link bald nach Hyrule zurückkehrt.



⬇ TETRIS

Machen wir uns nichts vor: Jeder weitere **Tetris**-Serienableger – ob er Begriffe wie **Live**, **Party**, **Deluxe** oder sonst etwas im Titel trägt – ist nichts anderes als ein Remake der ursprünglichen Version, die 1989 für den Ur-Game-Boy herauskam. Wir stellen aber fest, dass es kaum ein Ableger schafft, das geniale Spielgefühl des Seriendebüts einzufangen. Steuerung, Präzision und selbst die kultige Hintergrundmusik sind bis heute unerreicht!

⬇ RAYMAN 2

Ubisoft hat es unserer Meinung nach übertrieben, was Remakes von **Rayman 2: The Great Escape** angeht. Das erste kam zum Start des DS heraus. Eine weitere Neuauflage wurde jüngst im App-Store von Apple angeboten (sogar kurzzeitig kostenlos!). Und wenn der 3DS in den Handel kommt, wird schon wieder eine Umsetzung in den Regalen stehen. Der Titel lautet schlichtweg **Rayman 3D**. Möglicherweise spekuliert der Hersteller darauf, dass manche Spieler nicht bemerken, dass das Abenteuer schon elf Jahre auf dem Buckel hat.

Heißer Ritt: Hier rollt der gliederlose Held gerade auf einer lilafarbenen Beere durch die Lava.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

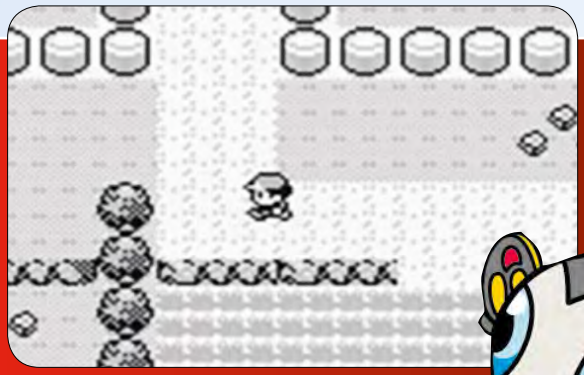
N64 Dieses Jump & Run kommt (schon wieder) auf den 3DS.

Nie war der Zeitpunkt besser, um über dieses spaßige Jump & Run zu berichten, denn Rayman kehrt zum 3DS-Start in die Welt der Lums zurück, um dort ein außerirdisches (und äußerst gemeingefährliches) Völkchen in die Flucht zu schlagen. Dass es **Rayman 2: The Great Escape** dann schon auf zehn (!) Plattformen gibt – nämlich auf PlayStation 1 & 2, Dreamcast, Nintendo 64, PC, DS, 3DS, Game Boy Color, PlayStation Network und den Apple-Geräten – lässt vermuten: Dieses Spiel hat nach wie vor eine überaus große Anziehungskraft! Das liegt nicht nur am sympathischen Hauptdarsteller, sondern auch an den liebevoll designten Spielfiguren, auf die er im Laufe seines komplexen und abwechslungsreichen Abenteuers trifft. Auch die zahlreichen Zwischensequenzen bestechen mit witzigen Gags und guter Inszenierung. Dass auch das Drumherum stimmt – Steuerung, Leveldesign, Grafik, Sound –, setzt dem Ganzen die Krone auf. ■

Christoph meint: *„So gut **Rayman 2** auf dem Nintendo 64 auch war, so schlecht fand ich die DS-Umsetzung: Aufgrund der fehlenden Analog-Steuerung ließ sich der Hauptdarsteller nur äußerst unpräzise durch die Welt bewegen. Auch die Daumenschnalle brachte keine Abhilfe, sondern verschlimmbesserte die Steuerung nur noch. Ich bin gespannt, ob Ubisoft bei der 3DS-Umsetzung aus diesen Fehlern lernt. Immerhin gibt es jetzt ja einen Analogstick. Der dürfte zu einer guten Handhabung beitragen.“*

DIE POKÉMON
IHR TADELLOSER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus Kaum zu glauben: Seit exakt 15 Jahren sind die Pokémon an unserer Seite. Wir stellen alle Editionen vor.



1996: ROTE UND GRÜNE EDITION

Mit diesem Rollenspiel-Doppelpack für den Game Boy begann Mitte der Neunzigerjahre der große **Pokémon**-Erfolg. Dabei hatte der Entwickler Satoshi Tajiri schon etliche Jahre zuvor begonnen, an der Entstehung des Monster-Universums zu feilen. Doch Nintendo war anfangs skeptisch, ob die Zocker das komplexe Spielprinzip auf Anhieb begreifen würden, und lehnte die Programmierung zunächst ab. Gut, dass das Rollenspiel letztlich doch herauskam! Kurioserweise lieferte Nintendo in Japan anfangs – anders als 1999 in Europa – nicht die rote und die blaue Edition aus, sondern entschied sich stattdessen für die Farben Rot und Grün. Das damals außergewöhnliche Gameplay machte die **Pokémon**-Serie rasch extrem populär. Der unaufhaltsame Siegeszug hatte soeben erst begonnen …

Innovationsfaktor:

1996: BLAUE EDITION

Einige **Pokémon**-Fanseiten im Internet behaupten, die grüne Edition sei aufgrund eines Fehlers aus dem Handel genommen worden, der das Spiel zum Absturz bringt. Doch das ist nicht korrekt. Wahr ist: 1996 bot Nintendo den Abonnenten einer japanischen Videospiele-Fachzeitschrift den Erwerb der blauen **Pokémon**-Edition an. Diese unterscheidet sich spielerisch kaum von den bisherigen Editionen Rot und Grün, lediglich die Pokémon werden anders dargestellt. Zudem sind einige Texte verändert. In Deutschland veröffentlicht Nintendo im Herbst 1999 hingegen nicht, wie anfangs in Japan, die rote und grüne Edition, sondern entscheidet sich für die Farben Rot und Blau. Es handelt sich dabei nicht, wie man vermuten könnte, um direkte Umsetzungen von Rot und Grün. Stattdessen verwenden die Entwickler die Grafiken und Animationen aus der japanischen blauen Edition und benennen Grün in Blau um. Ganz schön kompliziert!

Innovationsfaktor:

LANGEWEILE? OHNE UNS!

Es muss nicht immer ums Kämpfen, Sammeln und Tauschen gehen. Auch abseits der regulären Rollenspiele gibt es viele (mal mehr, mal weniger empfehlenswerte) **Pokémon**-Ableger. Diese bieten teilweise sehr gute Ideen, die auch in den regulären Editionen Einzug erhalten könnten. Welche das sind, haben wir aufgeführt.

WIR WOLLEN EINE RICHTIGE KAMPF-SIMULATION!

Erinnert ihr euch noch an die Zeit, als man mit dem Transfer Pak und der roten oder blauen **Pokémon**-Edition zu einem Kumpel lief und dort seine Monster auf den Fernseher übertrug? Die Nintendo-64-Kampfsimulation **Pokémon Stadium** erlaubte ebensolche Trainer-Kämpfe – in 3D-Grafik mit hochwertiger deutscher Sprachausgabe und mit zahlreichen Minispielen, versteht sich. Und was haben Wii-Zocker bekommen? Die halbgare Klopperei **Pokémon Battle Revolution**!

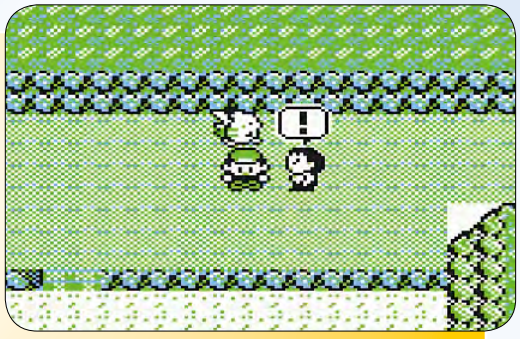
WIR WOLLEN 3D-KÄMPFE!

Vor knapp zwölf Jahren haben wir Deutschen unser erstes Pokémon gefangen. In Schwarz-Weiß-Grafik mit einem verpixelten Monster im Vordergrund und einem etwas weniger verpixelten Monster im Hintergrund. Der Kampfbildschirm hat sich bis heute kaum verändert. Wir wünschen uns daher, dass sich die Entwickler trauen, die Kämpfe in die dritte Dimension zu verlagern. Wann gibt's endlich Kamerafahrten wie in der **Pokémon Stadium**-Reihe?

1999: GELBE EDITION

Raffiniert: Weil sich Pikachu, das Pokémon Nummer 25 (laut damaliger Pokédex-Reihenfolge), so großer Beliebtheit erfreute, spendierte das Entwicklerstudio Game Freak dem Kultmonster ein eigenes Spiel. Darin folgt Pikachu der Spielfigur auf Schritt und Tritt. Die gelbe Edition basiert zwar grundlegend auf demselben Abenteuer, das man schon in der roten, blauen und grünen Version absolvierte, allerdings griff Nintendo bei der Veröffentlichung in Europa auf die Original-Grafiken und -Animationen zurück, die bislang nur Japaner zu Gesicht bekamen. Diese sind überraschenderweise sogar älter als die Pokémon-Abbildungen aus der europäischen roten und blauen Edition, obwohl die gelbe Edition viel jünger ist.

Innovationsfaktor:



1999: GOLDENE UND SILBERNE EDITION

Die zweite **Pokémon**-Generation besticht nicht nur mit hundert neuen Monstern, sondern auch mit durchdachten inhaltlichen Neuerungen: Die Welt ist doppelt so weitläufig, die Monster sehen viel detaillierter aus und die Echtzeituhr verknüpft das echte Leben mit dem virtuellen. Außerdem bringt die Tatsache, dass die Spiele von Grund auf für den Game Boy Color programmiert wurden (und dennoch auch auf den Uralt-Konsolen laufen), satte Farben auf den Bildschirm. Fassen wir also zusammen: Gold und Silber bieten einen hohen Innovationsgrad, obwohl der Spielablauf an sich gegenüber dem ersten Serienteil unverändert geblieben ist. Aber das ist bei Ablegern der **The Legend of Zelda**-Reihe ja kaum anders.

Innovationsfaktor:

2002: RUBIN- UND SAPHIR-EDITION

Auch wenn die Begeisterung für Nintendos Monster Anfang des neuen Jahrtausends stark abkühlte: Die dritte **Pokémon**-Generation heimste hohe Wertungen in der Fachpresse ein. N-ZONE-Redakteurin Kerstin Springer vergab beispielsweise 87 %. Obwohl das Abenteuer in seinen Grundzügen natürlich an die Vorgänger erinnert, bieten Rubin und Saphir dennoch eigenständige Elemente. Dazu zählen Doppelkämpfe oder der PokéNav (quasi die Weiterentwicklung des PokéCom). Unzeitgemäß kommen dagegen die sehr knappen Bildschirmtexte rüber. So stößt man beim Spielen auf textliche Ungereimtheiten wie diese: „Mein/e Sohn freut sich schon darauf, mit dir Freundschaft zu schließen." – Wir meinen: „Meine Sohn"? „Sohn" ist doch immer männlich!

Innovationsfaktor:

2000: KRISTALL-EDITION

Wenn man bei einer Aufzählung von **Pokémon**-Spielen von „Innovation" spricht, gelten natürlich andere Maßstäbe, als man sie von anderen Serien kennt. Das merkt man auch bei diesem Rollenspiel, das im Kern nur eine kosmetisch verbesserte Abwandlung der Gold- und Silber-Editionen ist. Zum ersten Mal kann der Spieler entscheiden, ob er einen Jungen oder ein Mädchen durch die Pokémon-Welt steuern möchte. Zudem kommen die Angriffe noch besser rüber, denn jedes Monster punktet mit jeweils eigenen Animationen. Einen Haken gibt es dennoch: Die Kristall-Edition (die laut Verpackung auch Crystal Edition genannt wird) läuft nur auf dem Game Boy Color, nicht aber auf dem alten Modell.

Innovationsfaktor:

2004: SMARAGD-EDITION

Mittlerweile ist es zur Tradition geworden, dass Nintendo passend zu jedem vollwertigen **Pokémon**-Doppelpack eine Zusatzvariante veröffentlicht. Das ist auch im Falle von Rubin und Saphir nicht anders. Die Anzahl der Doppelkämpfe wurde erhöht, neue Pokémon-Formen wurden ergänzt und Animationen hinzugefügt. Die übrigen Verbesserungen beschränken sich auf Details, die wohl nur langjährigen Serienkennern auffallen.

Innovationsfaktor:

WAS UNSERE LESER WOLLEN

comixfisch aus der N-ZONE-Community kommentiert: „Ich wünsche mir richtige Neuerungen, etwa die Einführung von Luft-Pokémon. Damit meine ich Monster, die nicht nur vor einem blauen Hintergrund abgebildet werden, sondern tatsächlich in der Luft flattern. Auch eine lange Spielzeit und massig Animationen wären wünschenswert."

2004: FEUERROT UND BLATTGRÜN

Ziemlich genau acht Jahre nach der ursprünglichen Veröffentlichung der roten und grünen Edition bringt Nintendo zeitgemäße Neuauflagen heraus, die sogar ein neues Zubehör unterstützen, den Game Boy Advance Wireless Adapter. Dieser ermöglicht, dass sich zwei Trainer, die sich im gleichen Raum befinden, per Texteingabe unterhalten können. Die Idee für den DS-Chat-Kanal war geboren! Abgesehen von dieser frischen Idee halten sich die Änderungen gegenüber den früheren Editionen aber in Grenzen. Immerhin können die Pokémon unter anderem neue Attacken erlernen.

Innovationsfaktor:

2006: DIAMANT- UND PERL-EDITION

Die vierte **Pokémon**-Generation ist gleichzeitig die erste, die auf dem Nintendo DS erscheint. Es gibt eine ganze Reihe von Innovationen, beispielsweise die Einführung unterschiedlicher Tageszeiten, einen verbesserten Pokédex, das neue Pokétch-Utensil, die Globale Tauschstation und die Möglichkeit, Kämpfe übers Internet zu bestreiten. Zudem hat der Entwickler Game Freak merklich an der Technik geschraubt: Die Helden des Abenteuers laufen nicht mehr aus der starren Von-oben-Perspektive durch die Sinnoh-Region, stattdessen ist die Ansicht leicht gekippt. So kommen die zahlreichen polygonalen Elemente noch besser zur Geltung. Als die Editionen in Japan herauskamen, beklagten sich einige Spieler über verzögerte Reaktionen bei der Touchscreen-Eingabe. Dieser Fehler wurde für die westlichen Versionen behoben.

Innovationsfaktor:

WAS UNSERE LESER WOLLEN

Steppenheld aus der N-ZONE-Communkity kommentiert: „Ich möchte, dass sich Nintendo auf die Stärken der alten Serien besinnt. Ein Arenaleiter sollte zum Beispiel jemand sein, an dem man sich die Zähne ausbeißt und bei dem man jubelt, wenn man ihn nach einem zähen Gefecht tatsächlich besiegt hat!“

Mamagotchi (ebenfalls aus der N-ZONE-Community) ergänzt: „Ich denke, mit der schwarzen und weißen Edition wurde die Richtung der **Pokémon**-Serie ganz klar vorgeschrieben und durch den Nintendo 3DS wird das Konzept in inhaltlicher Hinsicht noch mehr aufgehen. Die nächsten Editionen werden meiner Einschätzung nach stark auf den Online-Modus setzen. Und ganz ehrlich: Es wäre doch genial, wenn die Pokémon auf dem Nintendo 3DS regelrecht zum Greifen nahe wären. Ich werde den Fortschritt jedenfalls genießen (der sich in der langjährigen **Pokémon**-Reihe aber sowieso in Grenzen hält).“

BOKEOM? WAS'N DAS?

Im N-ZONE-Redaktionsarchiv buddelten wir eine echte Kuriosität aus: den allerersten Bericht über die Pokémon, die damals noch nicht so hießen!

Was ein Redakteur bei der Recherche für diesen Artikel nicht alles findet! In der N-ZONE 10/1997 berichteten wir zum ersten Mal über das **Pokémon**-Phänomen. Zu dieser Zeit war die Serie im Westen natürlich noch weitgehend unbekannt. Kein Wunder: Nintendo hatte zu dieser Zeit ja nicht einmal angekündigt, die Serie nach Europa zu bringen! Der Name **Pokémon** war ebenfalls noch nicht in den Köpfen der Videospieler etabliert. Deshalb griffen die Redakteure von einst auf den japanischen Titel zurück und versuchten, diesen so gut wie möglich ins Deutsche zu übertragen. Was dabei herauskam, zeigt der rechts abgedruckte, aus heutiger Sicht unfreiwillig komische Heftausschnitt.

Wir zitieren aus dem Original-Artikel von damals: „Das Geschöpf, um das es sich in **Pocket Monster 64** (in Japan nennt man es Bokeom) dreht, ist ein gelber Hase namens Pikachu, den man im Wald finden und langsam kennenlernen muss.“ – Bokeom? Gelber Hase? Immerhin war die N-ZONE schon damals dem Trend voraus und berichtete bereits zwei Jahre vor dem großen Pokémon-Durchbruch in Europa über die Taschenmonster. Denn erst im Herbst 1999 schwappte der Erfolg der Sammelmonster auf unseren Kontinent über.

Pocket Monster 64

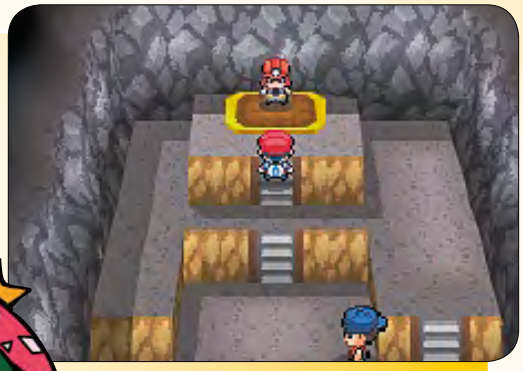
Tamagotchi Deluxe?

Sobald man Pikachu verfolgt, läuft er davon.

Nachdem sich der Tamagotchi-Boom mittlerweile auch in Deutschland wieder legt, arbeitet der populäre Spieleerfinder Tagiri-san im Auftrag von Nintendo an einer Deluxe-Ausgabe des bekannten Spielprinzips, das auf dem Nintendo 64 grafisch und spielerisch natürlich ungleich komplexer in Szene gesetzt wird. Das Geschöpf, um das es sich in Pocket Monster 64 (in Japan nennt man es Bokeom) dreht, ist ein gelber Hase namens Pikachu, den man im Wald finden und langsam kennenlernen muß. Ruft man ihn mit Namen, wird er aus der realistischen 3D-Welt sofort heraneilen, ruft man ihn mit „Pika! Pika!“, freut er sich besonders. Will man ihn verfolgen, wird er fliehen. Damit Pickachu seine anfängliche Schüchternheit ablegt und zutraulicher wird, muß man sich eingehend mit ihm beschäftigen und mit ihm spielen. Wie sich das Spiel weiterentwickelt, erfahrt ihr natürlich zu-

elt man mit Pikachu, freut ich besonders.

2008: PLATIN-EDITION



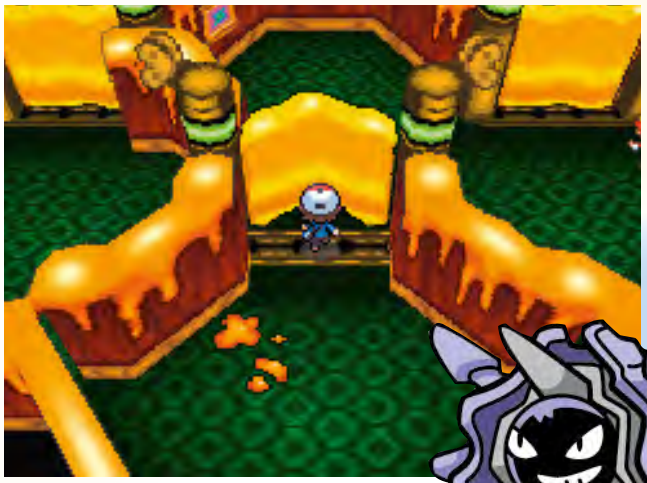
Hände hoch: Wer von euch hat nicht damit gerechnet, dass ein Ableger zur Diamant- und Perl-Edition erscheinen würde? Es hat sich niemand gemeldet? Clever, schließlich war es (vor allem für die langjährigen **Pokémon**-Kenner) längst absehbar, dass Nintendo eine weitere Variante zu seinem neuesten Rollenspiel-Doppelpack herausbringen würde. So war es in der Vergangenheit schließlich auch. Die Platin-Edition kam bei den Fans erstaunlich gut an. Das lag vor allem an den stark veränderten Arealen, den neuen Online-Modi und der alternativen Story, in der Giratina eine große Rolle spielt.

Innovationsfaktor:

2009: GOLDENE EDITION HEARTGOLD UND SILBERNE EDITION SOULSILVER

Man kann nicht behaupten, dass Nintendo nicht bemüht ist, die Spieler zu sportlicher Aktivität anzutreiben. Nachdem zehn Jahre zuvor schon ein Schrittzähler namens Pokémon Pikachu für Aufsehen sorgte, legt Nintendo der Neuauflage von Gold und Silber den sogenannten Pokéwalker bei: Diesen trägt man in der Hosentasche mit sich herum, und je mehr man damit herumläuft, desto höher ist die Chance, dass man sich Pokémon erspielt. Neben diesem raffinierten Zubehör begeistern auch andere Pokémon-Typen wie das Strubbelohr-Pichu, neue Einrichtungen wie der Pokéathlon und die Safari-Zone. Die Fülle an Innovationen ist beinahe unfassbar, wenn man bedenkt, dass Feuerrot und Blattgrün (die Remakes von Rot und Grün) damals kaum Neuerungen boten.

Innovationsfaktor:

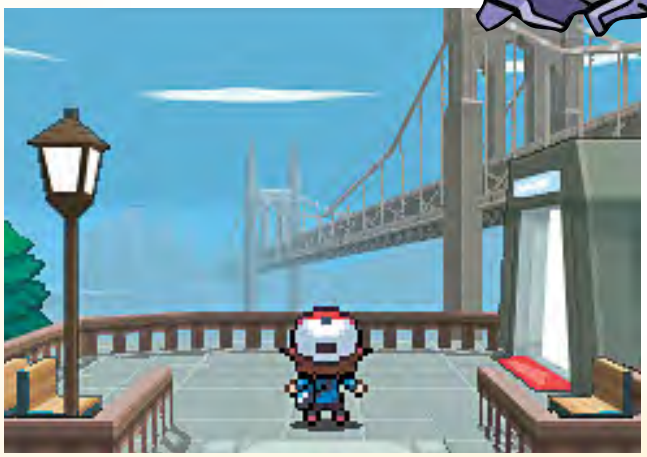


Die schwarze und weiße **Pokémon**-Edition ist größtenteils dreidimensional inszeniert. Das gab es bisher noch nicht.

2011: SCHWARZE UND WEISSE EDITION

Obwohl die Einall-Region, die man in Schwarz und Weiß erkundet, kleiner ist als die Welt aus den Editionen HeartGold und SoulSilver, sticht der neueste Rollenspiel-Doppelpack seine Vorgängern aus. Dafür sorgen die detailverliebten 3D-Grafikelemente, die erweiterten Online-Funktionen, die hohe Spielzeit und die bis heute höchste Anzahl an Pokémon, die man in einer Edition sammeln kann.

Innovationsfaktor:



Die dritte Dimension kommt insbesondere in solchen Spielmomenten gut rüber.

WAS UNSERE LESER WOLLEN

sixnend aus der N-ZONE-Community kommentiert: „Ich will nicht, dass **Pokémon** auf den Handheld-Konsolen wilde Kamerafahrten oder epische 3D-Grafik bietet. Die Serie soll das bleiben, was sie mal war: Ein Rollenspiel mit TASCHENmonstern zum Sammeln, Trainieren und Tauschen. Dazu gehört auch, dass wir 2D-Sprites zu sehen bekommen. Wer eine Extraportion Adrenalin braucht, kann ja die Konsolenspiele aus der Serie zocken, von denen hoffentlich weitere hinzukommen und die Stärken der Vorgänger vereinen."

andypanther (ebenfalls aus der N-ZONE-Community ergänzt: „Ich erwarte keine realistische Story. Ausserdem MUSS es strikt rundenbasiert sein, daran gibts nichts zu rütteln!"

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Wii – Freischaltbares

In Kirbys neuestem Wii-Abenteuer gibt's einige versteckte Extras, die ihr freischalten könnt. Um den Abspann und dessen Musik sowie den Yin-Yarns-Song und die Musik des Traumlandes freizuschalten, müsst ihr das Spiel erst einmal durchspielen. Darüber hinaus hat das Spiel noch geheime Flicken und Einrichtungsgegenstände zu bieten, an die ihr durch das Abschließen von Missionen beziehungsweise Siege über Gegner rankommt. Diese Flicken gibt's im Laden zu kaufen, sobald ihr den entsprechenden Gegner besiegt habt. Die Motive erhaltet ihr, wenn euch die Figuren einen Besuch in Kirbys Haus abstatten. Solltet ihr einen Besucher verpassen, ist dies halb so wild: Vertreibt euch die Zeit bis zu dessen zweitem Versuch, indem ihr ein paar Missionen spielt.

GEHEIME FLICKEN	
FLICKEN	**ANFORDERUNG**
Beadrix	Schließt alle Beadix-Missionen ab und ladet Beadrix in Kirbys Haus ein
Buster	Schließt alle Buster-Missionen ab und ladet Buster in Kirbys Haus ein
Carrie	Schließt alle Carrie-Missionen ab und ladet Carrie in Kirbys Haus ein
Mara	Schließt alle Mara-Missionen ab und ladet Mara in Kirbys Haus ein
Zeke	Schließt alle Zeke-Missionen ab und ladet Zeke in Kirbys Haus ein
GEHEIME EINRICHTUNGSGEGENSTÄNDE	
GEGENSTAND	**ANFORDERUNG**
Glocken	Besiegt Zauberer Grimmgarn
Dedede-Puppe	Besiegt König Dedede
Meta-Knight-Puppe	Besiegt Meta Knight
Sternenbett	Besiegt Zauberer Grimmgarn

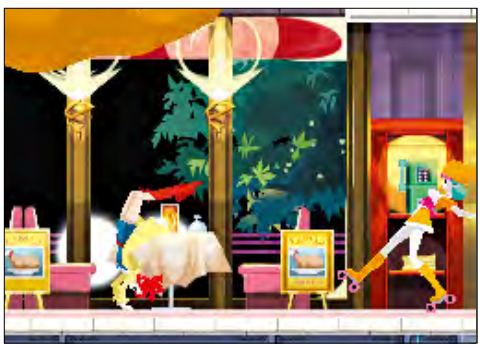
KINGDOM HEARTS RE:CODED

DS – Geheim-Ende und mehr

Ihr denkt, dass ihr nach dem ersten Durchspielen bereits alles von Soras neuestem Abenteuer gesehen habt? Ihr könntet euch irren, denn das beliebte RPG bietet einen zweiten Abspann! Damit ihr im neuen **Kingdom Hearts** für den DS auch in den Genuss der alternativen Endsequenz kommt, müsst ihr während des Spiels mindestens 20 Trophäen sammeln. Außerdem schaltet ihr den Theater-Modus frei, in dem ihr euch Zwischensequenzen erneut ansehen könnt. Dafür müsst ihr das epische Abenteuer einmal (unabhängig von der Anzahl der Trophäen) durchspielen.

GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV

DS – Charakter-Datenbank



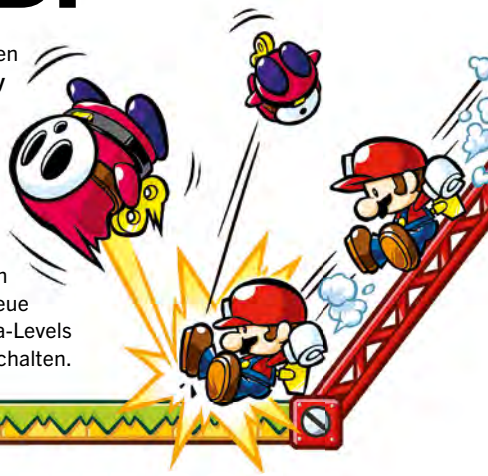
Wäre es nicht wunderbar, alles über die Schauplätze und verschiedenen Spielfiguren in Capcoms **Ghost Trick** zu wissen? Und noch praktischer wäre es, wenn man dazu auch gleich noch erfahren würde, welche Rolle diese Plätze und Personen in Hinsicht auf den zeitlichen Ablauf der Story spielen! Alles kein Problem – das Spiel beinhaltet nämlich eine Datenbank, in der all dies zu 33 Spielfiguren und 14 Schauplätzen aufgeführt wird. Der Haken: Ihr müsst das Spiel erst einmal durchzocken, um diesen Infopool freizuschalten. Dafür erhält das Spiel so noch einmal einen ganz neuen Reiz, auch nach dem Abspann weiterzuzocken. Die Datenbank erreicht ihr ganz einfach über den Hauptbildschirm, indem ihr dort auf „Start" drückt oder das Feld in der linken oberen Ecke des Touchscreens berührt.

MARIO VS. DONKEY KONG AUFRUHR IM MINILAND!

DS – Freischaltbare Spielmodi und Levels

EXTRA	ANFORDERUNG
Plus-Modus	Gewinnt den letzten Kampf gegen Donkey Kong!
Experten-Modi	Spielt das Spiel im normalen beziehungsweise Plus-Modus durch!
Experten-Levels	Erspielt 10, 20, 30 … 100 Trophäen!
Special-Gegenden	Erspielt 5, 10, 15, 20 … 50 M-Münzen!
Mini-Pauline	Sammelt alle Trophäen und M-Münzen!
Mini-Toad	Bastelt selbst eine Map und nehmt damit am Challenge-Mode-Contest teil!
Mini-Prinzessin	Bastelt und meistert 49 Levels!
Mini-Donkey-Kong	Bastelt und meistert 99 Levels!
Sound-Test	Spielt den Normal-Modus durch!

Auch im dritten **Mario vs. Donkey Kong** für den DS gibt's eine Menge versteckter Extras. Wir verraten euch, welche Anforderungen ihr erfüllen müsst, um neue Spielmodi, Extra-Levels und mehr freizuschalten.



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

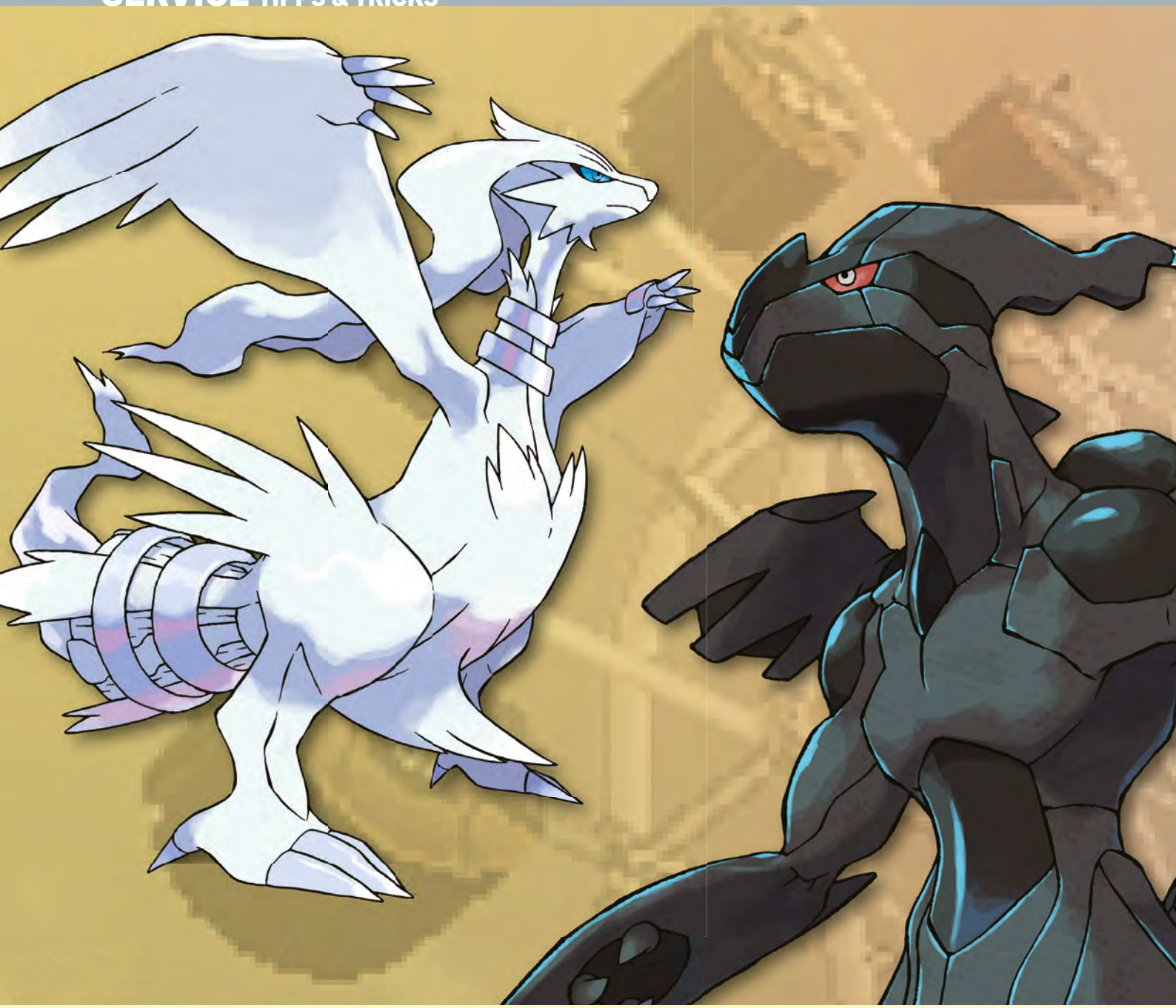
Wii – Cheats und freischaltbare Extras

Für alle Wrestling-Fans haben wir die volle Ladung an Cheats und Tipps zum Freischalten von Arenen und Kämpfern! Klickt euch vom Hauptmenü aus über „Mein WWE" und die Optionen bis zu dem Menüpunkt „Cheat Codes" durch und gebt dort die folgenden Cheats ein, um Outfits, Champion-Gürtel und eine neue Arena freizuschalten. Wenn ihr die übrigen Arenen freischalten möchtet, dann achtet darauf, keine benutzerdefinierten Matches auszutragen!

CHEAT	WIRKUNG
SLURPEE	John-Cena-T-Shirts
apexpredator	Randy-Orton-Kostüme
8thannualtribe	Tribute-to-the-Troops-Arena
historicalbelts	Diverse Championship-Gürtel

FREISCHALTBARE ARENEN	
Backlash	Gewinnt ein 1vs1-Match in Backlash im WWE-Welt-Modus.
Bragging Rights	Gewinnt ein 1vs1-Match in Bragging Rights im WWE-Welt-Modus.
Breaking Point	Gewinnt ein 1vs1-Match in der Elimination Chamber im WWE-Welt-Modus.
ECW	Gewinnt ein 1vs1-Match beim SummerSlam im WWE-Welt-Modus.
Extreme Rules	Gewinnt ein 1vs1-Match in Extreme Rules im WWE-Welt-Modus.
Hell in a Cell	Gewinnt ein 1vs1-Match in Hell in a Cell im WWE-Welt-Modus.
Judgement Day	Gewinnt ein 1vs1-Match beim Royal Rumble im WWE-Welt-Modus.
Night of Champions	Gewinnt ein 1vs1-Match in der Night of Champions im WWE-Welt-Modus.
Survivor Series	Gewinnt ein 1vs1-Match in der Survivor Series im WWE-Welt-Modus
The Bash	Gewinnt ein 1vs1-Match bei The Bash im WWE-Welt-Modus
TLC	Gewinnt ein 1vs1-Match bei TLC im WWE-Welt-Modus.
Druiden Arena	Schließt alle Road-to-Wrestle-Mania-Kampagnen ab.

KÄMPFER	ANFORDERUNG
Brie Bella	Gewinnt im WWE-Welt Modus beim PPV ein Frauen-Turnier
Ezekiel Jackson	Gewinnt fünf Matches im #1# bei WWE Superstars mit verschiedenen Superstars.
Finlay	Gewinnt ein Match im #1# bei SmackDown.
Gail Kim	Gewinnt ein Divas-Match im #1#.
Goldust	Gewinnt zehn Matches im #1# bei RAW mit einem Superstar.
Jake Roberts	Besiegt im Road to Wrestle Mania-Modus (vs.Undertaker) „The Snake" Roberts in der neunten Woche ohne dabei Schaden zu nehmen.
Jimmy Snuka	Besiegt im Road to Wrestle Mania-Modus (vs.Undertaker) „Superfly" Jimmy Snuka in der zehnten Woche in unter 3 Minuten.
Maskierter Kane	Findet alle Seelen im Road to Wrestle Mania-Modus (vs. Undertaker).
Mickie James	Gewinnt mit einer Diva fünf Diva-Matches #1# .
Mike Knox	Gewinnt 5 Matches im #1# bei SmackDown mit einem Superstar.
Nikki Bella	Gewinnt ein Frauenturnier im WWE-Welt-Modus im PPV.
Paul Bearer	Besiegt den Undertaker in unter 90 Sekunden im Road to Wrestle Mania-Modus (vs. Undertaker).
Shelton Benjamin	Gewinnt zehn Matches in #1# bei SmackDown mit einem Superstar.
William Regal	Gewinnt 10 Matches in #1# bei WWE Superstars mit einem Superstar.
Yoshi Tatsu	Gewinnt fünf Matches in #1# bei RAW mit einem Superstar.
Zack Ryder	Gewinnt ein Match in #1# bei WWE Superstars.



POKÉMON SCHWARZ/WEISS
PROFITIPPS

Text | Stephan Gerner

Wir haben die Fundorte der neuen Sammelmonster sowie versteckte VMs und natürlich die heißbegehrten legendären Pokémon für euch herausgefunden!

Habt ihr die neuen **Pokémon**-Abenteuer **Schwarz/Weiß** bereits durchgespielt? Wenn ja, dann herzlichen Glückwunsch! Doch jetzt geht's ans Eingemachte: Wir verraten euch, wie ihr eure Pokémon-Sammlung komplettieren könnt, wo die legendären Monster auf euch warten, wo sich die letzten verbleibenden Team-Plasma-Mitglieder verstecken und was die besten Orte zum Trainieren eurer Pokémon sind. Viel Erfolg beim Spielen und schnappt sie euch alle!

POKÉMON-FUNDORT-LISTE

In der folgenden Liste verraten wir euch, wo ihr die 153 neuen Pokémon, die in **Schwarz/Weiß** zum ersten Mal auftreten, finden könnt. Bis zum Abschluss der Hauptstory werdet ihr ausschließlich auf neue Pokémon treffen. Die altbekannten Monsterchen (Nr. 1 bis 493) findet ihr erst nach dem ersten Durchspielen des Abenteuers – vorwiegend auf den Routen im Nordosten von Einall sowie in der Traumwelt. Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Pokémon aber auch einfach aus den früheren Editionen importieren.

Bei Pokémon, die ihr nicht wild im Spiel fangen könnt, geben wir an, aus welchem Pokémon und unter welcher Bedingung es sich entwickeln lässt.
Der Hinweis „wackelndes Gras" bei einigen Fundorten bedeutet, dass ihr das Pokémon auf der entsprechenden Route nicht findet, indem ihr einfach durch das Gras rennt. Stattdessen müsst ihr warten, bis ein Grasbüschel von alleine zu wackeln anfängt. Stürmt ihr nun schnell dorthin, wird euch ein sehr seltenes Pokémon angreifen – möglicherweise das von euch gesuchte!

494	Victini	Freiheitsgarten (nur mit Event-Item zugänglich)
495	Serpifeu	Starter
496	Efoserp	Entwicklung aus Serpifeu (Lv. 17)
497	Serpiroyal	Entwicklung aus Efoserp (Lv. 36)
498	Floink	Starter
499	Ferkokel	Entwicklung aus Floink (Lv. 17)
500	Flambirex	Entwicklung aus Ferkokel (Lv. 36)
501	Ottaro	Starter
502	Zwottronin	Entwicklung aus Ottaro (Lv. 17)
503	Admurai	Entwicklung aus Zwottronin (Lv. 36)
504	Nagelotz	Route 1–3, Traumbrache
505	Kukmarda	Route 1, 7, 15, 18, P2-Labor, Traumbrache
506	Yorkleff	Route 1–3
507	Terribark	Route 1, 10, Tiefkühlcontainer, P2-Labor
508	Bissbark	Route 10, Tiefkühlcontainer, P2-Labor
509	Felilou	Route 2, 3, Traumbrache
510	Kleoparda	Route 5, 9, 16, Traumbrache
511	Vegimak	Östlich von Orion City (nur mit Floink als Starter), Ewigenwald (wackelndes Gras), Hain der Täuschung (wackelndes Gras)
512	Vegichita	Entwicklung aus Vegimak (Blattstein)
513	Grillmak	Östlich von Orion City (nur mit Ottaro als Starter), Ewigenwald (wackelndes Gras), Hain der Täuschung (wackelndes Gras)
514	Grillchita	Entwicklung aus Grillmak (Feuerstein)
515	Sodamak	Östlich von Orion City (nur mit Serpifeu als Starter), Ewigenwald (wackelndes Gras), Hain der Täuschung (wackelndes Gras)
516	Sodachita	Entwicklung aus Sodamak (Wasserstein)
517	Somniam	Traumbrache
518	Somnivora	Traumbrache (nur freitags)
519	Dusselgurr	Route 3, Ewigenwald
520	Navitaub	Route 6–7 (nicht im Winter), 12, Ewigenwald, Drachenstiege (nicht im Winter)
521	Fasasnob	Route 6–7 (nicht im Winter), 12, Drachenstiege (nicht im Winter), Hain der Täuschung
522	Elezeba	Route 3
523	Zebritz	Route 7
524	Kiesling	Grundwassersenke
525	Sedimantur	Panaero-Höhle, Elektrolithhöhle, Wendelberg, Höhle der Prüfung, Siegesstraße, Riesengrotte
526	Brockoloss	Entwicklung aus Sedimantur (Tausch)
527	Fleknoil	Grundwassersenke, Panaero-Höhle, Wendelberg, Höhle der Prüfung, Siegesstraße
528	Fletiamo	Entwicklung aus Fleknoil (Freundschaft)
529	Rotomurf	Grundwassersenke, Panaero-Höhle, Elektrolithhöhle, Wendelberg
530	Stalobor	Höhle der Prüfung, Siegesstraße, Riesengrotte
531	Ohrdoch	Route 1–3, 5–8, 10–16, 18, Traumbrache, Ewigenwald, Tiefkühlcontainer, Drachenstiege, Dorfbrücke, Riesengrotte, Schrein der Ernte Ferrula, Hain der Täuschung, P2-Labor
532	Praktibalk	Ewigenwald, Tiefkühlcontainer
533	Strepoli	Wendelberg
534	Meistagrif	Entwicklung aus Strepoli (Tausch)
535	Schallquap	Ewigenwald
536	Mebrana	Route 8, Nevaio City, Moor von Nevaio (nicht im Winter)
537	Branawarz	Route 8, Nevaio City, Moor von Nevaio
538	Justesto	Route 10, 15, 18, Ewigenwald
539	Karadonis	Route 10, 15, 18, Ewigenwald
540	Strawickl	Ewigenwald
541	Folikon	Route 6, Ewigenwald, Hain der Täuschung
542	Matrifol	Route 6, Hain der Täuschung (wackelndes Gras)
543	Toxiped	Ewigenwald, Hain der Täuschung
544	Rollum	Ewigenwald
545	Cerapendra	Entwicklung aus Rollum (Lv. 30)
546	Waumboll	Nur in Schwarz: Ewigenwald, Schrein der Ernte Ferrula, Hain der Täuschung
547	Elfun	Nur in Schwarz: Ewigenwald, Schrein der Ernte Ferrula, Hain der Täuschung
548	Lilminip	Nur in Weiß: Ewigenwald
549	Dressella	Nur in Weiß: Ewigenwald, Schrein der Ernte Ferrula, Hain der Täuschung
550	Barschurf	Route 1, 3, 6, 11, 14, Orion City, Grundwassersenke, Ewigenwald, Drachenstiege, Höhle der Prüfung, Siegesstraße, Dorfbrücke, Riesengrotte, Schrein der Ernte Ferrula, Hain der Täuschung
551	Ganovil	Route 4, Wüstenresort, Alter Palast
552	Rokkaiman	Alter Palast
553	Rabigator	Entwicklung aus Rokkaiman (Lv. 40)
554	Flampion	Route 4, Wüstenresort
555	Flampivian	Entwicklung aus Flampion (Lv. 35), Wüstenresort (einmalig)
556	Maracamba	Wüstenresort
557	Lithomith	Route 18, Wüstenresort
558	Castellith	Route 18
559	Zurrokex	Route 1, 4, 18, Wüstenresort, P2-Labor
560	Irokex	Entwicklung aus Zurrokex (Lv. 39)
561	Symvolara	Wüstenresort
562	Makabaja	Alter Palast
563	Echnatoll	Alter Palast
564	Galapaflos	Alter Palast (als Fossil)
565	Karippas	Entwicklung aus Galapaflos (Lv. 37)
566	Flapteryx	Alter Palast (als Fossil)
567	Aeropteryx	Entwicklung aus Flapteryx (Lv. 37)
568	Unratütox	Route 5, 16
569	Deponitox	Route 9
570	Zorua	Stratos City (nur mit Celebi)
571	Zoroark	Hain der Täuschung (nur mit Crown-Raubkatze)
572	Picochilla	Route 5, 9, 16, Tiefkühlcontainer
573	Chillabell	Route 5, 9, 16, Tiefkühlcontainer (wackelndes Gras)
574	Mollimorba	Nur in Schwarz: Route 5, 16
575	Hypnomorba	Nur in Schwarz: Route 9
576	Morbitesse	Nur in Schwarz: Route 9
577	Monozyto	Nur in Weiß: Route 5, 16
578	Mitodos	Nur in Weiß: Route 9
579	Zytomega	Nur in Weiß: Route 9
580	Piccolente	Hodomoe-Zugbrücke
581	Swaroness	Wunderbrücke
582	Gelatini	Route 6 (nur im Winter), Tiefkühlcontainer, Drachenstiege (nur im Winter)
583	Gelatroppo	Drachenstiege (nur im Winter)
584	Gelatwino	Entwicklung aus Baniritchi (Lv. 47)
585	Sesokitz	Route 6, 7, Drachenstiege
586	Kronjuwild	Drachenstiege
587	Emolga	Route 5–16, Drachenstiege, Dorfbrücke, Riesengrotte, Schrein der Ernte Ferrula, Hain der Täuschung (wackelndes Gras)
588	Laukaps	Route 6, 11
589	Cavalanzas	Entwicklung aus Laukaps (Tausch gegen Chobomaki)
590	Tarnpignon	Route 6, 7, 10
591	Hutsassa	Route 10, 11
592	Quabbel	Route 4, 17, 18, Marea City, P2-Labor
593	Apoquallyp	Route 4, 17, 18, Marea City, P2-Labor
594	Mamolida	Route 4, 17, 18, Marea City, P2-Labor
595	Wattzapf	Elektrolithhöhle
596	Voltula	Entwicklung aus Wattzapf (Lv. 36)
597	Kastadur	Elektrolithhöhle
598	Tentantel	Entwicklung aus Kastadur (Lv. 40)
599	Klikk	Elektrolithhöhle, P2-Labor
600	Kliklak	Entwicklung aus Klikk (Lv. 38)
601	Klikdiklak	Entwicklung aus Kliklak (Lv. 49)
602	Zapplardin	Elektrolithhöhle
603	Zapplalek	Entwicklung aus Zapplardin (Lv. 39)
604	Zapplarang	Entwicklung aus Zapplalek (Donnerstein)
605	Pygraulon	Turm des Himmels
606	Megalon	Route 14
607	Lichtel	Turm des Himmels
608	Laternecto	Entwicklung aus Lichtel (Lv. 41)
609	Skelabra	Entwicklung aus Laternecto (Finsterstein)
610	Milza	Panaero-Höhle
611	Sharfax	Siegesstraße
612	Maxax	Entwicklung aus Sharfax (Lv. 48)
613	Petznief	Route 7 (nur im Winter), Wendelberg, Drachenstiege (nur im Winter)
614	Siberio	Drachenstiege (nur im Winter)
615	Frigometri	Wendelberg
616	Schnuthelm	Route 8, Nevaio City, Moor von Nevaio (nicht im Winter)
617	Hydragil	Entwicklung aus Schnuthelm (Tausch gegen Kaburumo)
618	Flunschlik	Route 8, Nevaio City, Moor von Nevaio
619	Lin-Fu	Route 14, Drachenstiege, Siegesstraße
620	Wie-Shu	Route 14
621	Shardrago	Drachenstiege
622	Golbit	Drachenstiege
623	Golgantes	Entwicklung aus Golbit (Lv. 43)
624	Gladiantri	Route 9, 11
625	Caesurio	Route 11
626	Bisofank	Route 10
627	Geronimatz	Nur in Weiß: Route 10, 11, Siegesstraße
628	Washakwil	Nur in Weiß: Route 11
629	Skallyk	Nur in Schwarz: Route 10, 11, Siegesstraße, Dorfbrücke
630	Grypheldis	Nur in Schwarz: Route 11
631	Furnifraß	Siegesstraße
632	Fermicula	Siegesstraße
633	Kapuno	Siegesstraße
634	Duodino	Entwicklung aus Kapuno (Lv. 50)
635	Trikephalo	Entwicklung aus Duodino (Lv. 64)
636	Ignivor	Route 18 (als Ei)
637	Ramoth	Alter Palast (einmalig, im Keller)
638	Kobalium	Panaero-Höhle (einmalig)
639	Terrakium	Siegesstraße (einmalig)
640	Viridium	Ewigenwald (einmalig)
641	Boreos	Nur in Schwarz: Zufallsbegegnung (nach Aktivierung auf Route 7)
642	Voltolos	Nur in Weiß: Zufallsbegegnung (nach Aktivierung auf Route 7)
643	Reshiram	Nur in Schwarz: N's Schloss (einmalig)
644	Zekrom	Nur in Weiß: N's Schloss (einmalig)
645	Demeteros	Schrein der Ernte Ferrula (einmalig, nur mit Boreos und Voltolos)
646	Kyurem	Riesengrotte (einmalig)
647	Keldeo	Geheim*
648	Meloetta	Geheim*
649	Genesect	Geheim*

* Die Pokémon Nr. 647 bis 649 sind geheime Event-Pokémon, die von Nintendo erst in den nächsten Jahren enthüllt und verteilt werden. Daher können wir euch an dieser Stelle noch keine Informationen über diese Pokémon preisgeben.

VERSTECKTE MASCHINEN (VMS)

Versteckte Maschinen, auch kurz VMs genannt, sind spezielle Attacken, die es euch ermöglichen, Hindernisse in der Spielwelt zu überwinden. Im Gegensatz zu den bisherigen **Pokémon**-Editionen braucht ihr in **Schwarz/Weiß** nur wenige VMs zwingend, um das Spiel durchspielen zu können – die meisten VMs sind daher nur wichtig, um spezielle Boni zu erreichen. Wir verraten euch, wo ihr welche VMs findet und was ihr mit ihnen anfangen könnt.

NUMMER	NAME	ATTACKENTYP	FUNDORT	WIRKUNG
VM 01	Zerschneider	Normal	Orion City (nachdem ihr den Orden gewonnen habt)	Kleine Büsche können entfernt werden.
VM 02	Fliegen	Flug	Marea City (nachdem ihr Bell besiegt habt)	Ihr könnt in eine Stadt fliegen, in der ihr bereits wart.
VM 03	Surfer	Wasser	Eingang des Wendelbergs (nachdem ihr Cheren besiegt habt)	Ihr könnt Wasser überwinden.
VM 04	Stärke	Normal	Rayono City (Haus nordwestlich des Pokémon Centers)	Felsbrocken können verschoben werden.
VM 05	Kaskade	Wasser	Route 18 (als Pokéball im Gras)	Ihr könnt Wasserfälle hinaufsurfen.
VM 06	Taucher	Wasser	Ondula (von einem Mädchen vor Cynthias Haus)	Ihr könnt die Unterwasser-Routen erreichen.

DIE SIEBEN WEISEN

Im Spielverlauf kreuzt mehrmals das Team Plasma euren Weg. Sie sehen sich selbst als eine Art Ritter von Einall an und wollen die Pokémon aus der Knechtschaft der Menschen befreien, wozu sie auch vor Gewaltanwendung nicht zurückschrecken. Nachdem ihr in der Pokémon-Liga „N“ den Anführer von Team Plasma sowie seinen Vater G-Cis besiegt habt, ist das Hauptabenteuer abgeschlossen, doch ihr habt Team Plasma noch nicht endgültig besiegt.
Neben G-Cis befinden sich nämlich auch noch sechs andere ältere Herren im Vorstand von Team Plasma, die sich „Nanaken“ (jap. „Sieben Weise“) nennen. Eine eurer Aufgaben nach Beendigung der Hauptstory ist es, die sechs übrigen Nanaken aufzuspüren, damit sie festgenommen werden können. Als Belohnung erhaltet ihr jedes Mal eine TM. Wir verraten euch, wo ihr die Weisen aufspüren könnt und welche TM ihr dafür erhaltet! Dabei spielt die Reihenfolge, in der ihr die Nanaken einsammelt, keine Rolle.

Großer Empfang: Die Nanaken begrüßen uns in N's Schloss

WEISER	FUNDORT	BELOHNUNG
Aquilus	Traumbrache	TM 75 (Schwerttanz)
Flavus	Route 14	TM 08 (Protzer)
Caeruleus	Route 18	TM 32 (Doppelteawm)
Viridus	Alter Palast	TM 04 (Gedankengut)
Rubius	Elektrolithhöhle	TM 69 (Steinpolitur)
Violaceus	Tiefkühlcontainer	TM 01 (Klauenwetzer)

Der Showdown der Meisterkämpfer: Die verschiedenen Arenaleiter der Spielwelt Einall stellen sich den Nanaken entgegen.

Eine erfolgreiche Suche: Wir haben Aquilus nach langem Suchen auf der Traumbrache aufgespürt. Gleich wird der Übeltäter festgenommen!

LEGENDÄRE POKÉMON

Wenn ihr das Hauptabenteuer abgeschlossen habt, dann besitzt ihr je nach Edition bereits Reshiram oder Zekrom, das Cover-Pokémon eurer Edition. Das jeweils andere lässt sich nur per Tausch ergattern. Zusätzlich warten im Spiel jedoch noch einige andere legendäre Pokémon darauf, von euch eingefangen zu werden. Wir verraten euch, wo ihr sie finden könnt!

VICTINI

Victini ist das erste von mehreren Event-Pokémon – die anderen sind noch geheim und werden in den nächsten Jahren nach und nach enthüllt! Noch bis zum 22. April habt ihr die Möglichkeit, euch per WiFi den Gartenpass herunterzuladen. Zeigt ihr diesen an der Anlegestelle in Stratos City vor, lässt man euch an Bord eines Schiffes, das zum Freiheitsgarten fährt. Dort trefft ihr Victini im Keller eines Turms. Es ist auf Level 15 und gehört den Typen Psycho/Feuer an. Im Einalldex trägt Victini übrigens die ganz besondere Nummer # 000. Der Grund dafür ist, dass Victini sehr früh enthüllt wurde. Normalerweise sind Event-Pokémon immer ganz hinten einsortiert (z.B. # 151 Mew in der 1. Generation), man wollte jedoch nicht durch Victinis Nummer die genaue Anzahl der neuen Pokémon zu früh verraten.

KOBALIUM

Kobalium, Terrakium und Viridium sind drei legendäre Kampf-Pokémon, die sich in Einall verstecken. Teilweise werden sie von Fans auch als „legendäre Pferde" bezeichnet, haben aber unserer Meinung nach nicht allzu viel optische Ähnlichkeit mit den wiehernden Huftieren. Jedenfalls könnt ihr die drei legendären Kämpfer nach Abschluss des Hauptabenteuers einsammeln. Dabei müsst ihr zwingend zuerst Kobalium abholen. In welcher Reihenfolge ihr danach Terrakium und Viridium fangt, bleibt euch überlassen. Kobalium versteckt sich in der Panaero-Höhle, deren Eingang ihr im nordöstlichen Bereich von Route 6 entdecken könnt. Um ihn zu erreichen, wird Surfer benötigt. Im Inneren der Höhle braucht ihr Stärke und Blitz (TM 70, Fundort in einer Seitengasse in Stratos City). Kobalium gehört den Typen Stahl/Kampf an und erwartet euch auf Level 42.

TERRAKIUM

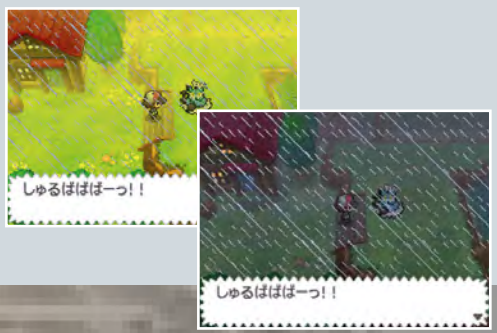
Terrakium sieht aus wie eine Art Stier, möglicherweise basiert es auf dem Minotaurus aus der griechischen Mythologie. Der Weg zu diesem Pokémon ist nicht schwer zu finden. Fliegt zur Pokémon-Liga, begebt euch von dort zurück zur Siegesstraße und betretet den Höhleneingang. Steigt die linke Treppe hinab. Im darunterliegenden Stockwerk hat sich im westlichen Bereich eine neue Kammer geöffnet. Darin trefft ihr auf Terrakium. Es ist auf Level 42 und besitzt die Typenkombi Gestein/Kampf.

VIRIDIUM

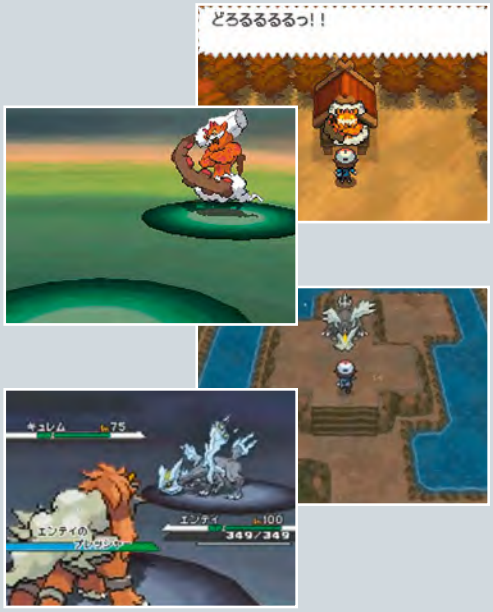
Viridium ist das dritte der drei legendären Huftiere. Ihr könnt es im Ewigenwald treffen, nachdem ihr bereits Kobalium gefangen habt. Verlasst dazu den befestigten Weg hinter der Brücke auf der rechten Seite und arbeitet euch in nordöstlicher Richtung durch den dichten Forst. Auf einer Lichtung wird euch Viridium auf Level 42 erwarten, das die Typen Pflanze/Kampf in sich vereint.

BOREOS/VOLTOLOS

Boreos und Voltolos sind zwei legendäre Wetter-Pokémon, die auf den japanischen Göttern Fujin (der Windgott) und Raijin (der Donnergott) basieren. Nachdem ihr die Hauptstory abgeschlossen habt, begebt euch zurück zu Route 7, wo euch ein äußerst ungemütliches Wetter auffallen wird. Eine ältere Dame ruft euch in ihr Haus und führt euch in die Geschichte der Wetter-Pokémon ein. Tretet ihr anschließend wieder ins Freie, trefft ihr auf Boreos in **Schwarz** bzw. auf Voltolos in **Weiß**. Das Pokémon wird vor euch fliehen und kann von nun an durch Einall verfolgt werden. Dabei ist es im Gegensatz zu früheren Editionen nicht mehr möglich, auf der Karte den aktuellen Aufenthaltsort des Monsters zu überwachen. Lauf daher auf gut Glück durch Einall – wenn euch auf einer Route übernatürlich starker Regenfall überrascht, wisst ihr, dass sich Boreos bzw. Voltolos in der Nähe herumtreibt. Setzt dann am besten einen Schutz ein und stürmt durch die Grasfelder, um eine Begegnung mit dem legendären Pokémon herbeizuführen. Habt ihr Boreos bzw. Voltolos gefunden, wird es nach der ersten Runde aus dem Kampf fliehen. Daran könnt ihr es jedoch hindern, indem ihr die Attacke Horrorblick einsetzt oder ein Woingenau in den Kampf schickt. Oder ihr macht es euch einfach und werft einen Meisterball.



LEGENDÄRE POKÉMON (FORTSETZUNG)



DEMENTEROS
Dementeros, das legendäre Pokémon mit der ungewöhnlichen Typenkombi Boden/Flug basiert auf Inari, dem japanischen Gott der Fruchtbarkeit. Es bildet zusammen mit Boreos und Voltolos ein Wettertrio. Tatsächlich könnt ihr Dementeros erst erreichen, wenn sich Boreos und Voltolos in eurer Sammlung befinden. Tauschgeschäfte sind dazu unumgänglich, denn von den beiden anderen Wetter-Legendäros lässt sich nur eines pro Edition fangen. Habt ihr Boreos und Voltolos aber auf eurem Spielstand zusammengeführt, dann begebt euch zum Süden von Route 14 und folgt surfend dem Flussverlauf. Ihr erreicht den Schrein der Ernte, wo euch Dementeros auf Level 70 erwartet. Außerdem könnt ihr dort TM 35 (Flammenwurf) und TM 92 (Bizarroraum) finden.

KYUREM
Der Eis-Drache Kyurem bildet mit der Nummer # 646 den letzten regulären Eintrag im Pokédex und ist zugleich das stärkste Pokémon, das euch im normalen Spielverlauf begegnen kann, es ist auf Level 75. Begebt euch nach Tessera, einer kleinen Altstadt im Nordosten Einalls. Von dort aus erreicht ihr das Riesige Loch, einen in Nebel gehüllten Krater. Bewegt euch spiralförmig und im Uhrzeigersinn in Richtung Mitte, um einen kleinen See zu erreichen. Sprecht ihr den Teich an, ertönt Kyurems Schrei und der Winter bricht herein. Nun könnt ihr durch den Schnee nach Norden stapfen, um in einer Höhle Kyurem zu entdecken. Viel Glück beim Versuch, es zu fangen!

EINALL IM ÜBERBLICK

1 Avenitia
Anfangsstadt: Hier erhaltet ihr euer Start-Pokémon. Entscheidet euch weise!

2 Gavina
Hier begegnet ihr zum ersten Mal Team Plasma.

3 Orion City
Arenatyp: Pflanze/Feuer/Wasser (je nach Starter)
Rettet das Traumrauch-Pokémon Somniam in der Traumfabrik.

4 Septerna City
Arenatyp: Normal

5 Stratos City
Arenatyp: Käfer
Genießt den umwerfenden 3D-Effekt der Stadt.

6 Rayono City
Arenatyp: Elektro
Nehmt am Pokémon-Musical teil oder kämpft in der Kampf-U-Bahn.

7 Marea City
Arenatyp: Boden

8 Panaero City
Arenatyp: Flug

9 Nevaio City
Arenatyp: Eis
Im Drachenspiralturm bekommt ihr ein legendäres Pokémon zu sehen.

10 Twindrake City
Arenatyp: Drache

11 Pokémon-Liga
Besiegt die Top 4, um das Hauptabenteuer abzuschließen.

DIE BESTEN GEGNER ZUM TRAINIEREN

Training ist das halbe Leben! Wer regelmäßig starke Gegner besiegt, dessen Pokémon erreichen schnell einen hohen Level. Wir verraten euch, wo ihr mächtige Trainingspartner finden könnt und wie sich diese am besten besiegen lassen.

CYNTHIA

Cynthia kennt ihr bereits als Champ aus den Editionen **Diamant & Perl** und **Platin**. Die Meistertrainerin erwartet euch im Frühling und Sommer einmal pro Tag in ihrem Haus in Ondula zu einem Kampf. Wir enthüllen Cynthias Team und verraten die besten Gegenwaffen.

POKÉMON	TYP	LEVEL	EFFEKTIVE ATTACKENTYPEN
Kryppuk	Geist/Unlicht	Lv. 75	Keine (aber setzt keinesfalls Kampf-, Normal- oder Psycho-Angriffe ein)
Milotic	Wasser	Lv. 75	Elektro, Pflanze
Zapplarang	Elektro	Lv. 75	Keine (aber setzt keinesfalls Boden-Angriffe ein)
Lucario	Kampf/Stahl	Lv. 75	Boden, Feuer, Kampf
Knakrack	Drache/Boden	Lv. 77	Drache, Eis
Washakwil	Normal/Flug	Lv. 75	Eis, Elektro, Gestein

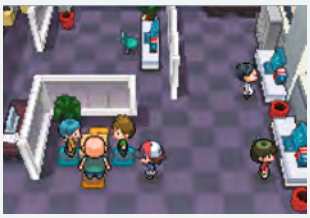
Überraschung! In einem kleinen Strandhaus in Ondula erwartet uns Cynthia, der Champ aus der Sinnoh-Region.

Wie in alten Zeiten: Cynthia habt ihr in **Diamant & Perl** bereits besiegt. Wird es euch in **Schwarz/Weiß** erneut gelingen?

SHIGEKI MORIMOTO

Shigeki Morimoto ist ein Mitarbeiter von Game Freak, der Firma, die **Pokémon Schwarz/Weiß** entwickelt hat. Sobald ihr den Nationaldex erhalten habt, dürft ihr Morimoto-san einmal am Tag im 22. Stockwerk des Game-Freak-Gebäudes in Stratos City herausfordern. Wir verraten euch sein Pokémon-Team und was ihr am besten dagegenhaltet.

POKÉMON	TYP	LEVEL	EFFEKTIVE ATTACKENTYPEN
Kleoparda	Unlicht	Lv. 75	Käfer, Kampf
Fletiamo	Psycho/Flug	Lv. 75	Eis, Elektro, Geist, Gestein, Unlicht
Zebritz	Elektro	Lv. 77	Boden
Vegichita	Pflanze	Lv. 75	Eis, Feuer, Flug, Gift, Käfer
Grillchita	Feuer	Lv. 75	Boden, Gestein, Wasser
Sodachita	Wasser	Lv. 75	Elektro, Pflanze



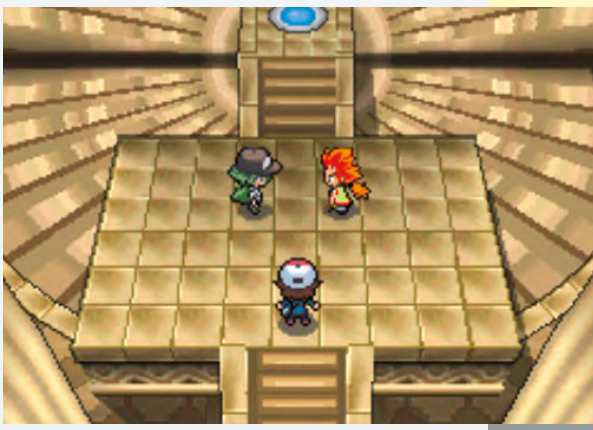
Hier entstehen **Pokémon**-Spiele: Game Freak hat sich selbst in Einall verewigt. Ihr findet das Büro der Firma in Stratos City.

Kampf gegen den Entwickler: Shigeki Morimoto hat das Spiel für euch programmiert und lässt sich nun von euch besiegen.

LAURO

Adeku ist der wahre Champ der Pokémon-Liga in Einall. den ihr beim ersten Durchlauf allerdings noch nicht herausfordern könnt, da vorher Team Plasma die Liga angreift. Ihr dürft die Top Vier aber jederzeit erneut besuchen – ab dem zweiten Mal erwartet euch jedes Mal am Ende Lauro mit seinem übermächtigen Käfer-Team. Wir decken die Kampf-Insekten des Champs auf und verraten euch, wie ihr sie in ihre Schranken verweisen könnt.

POKÉMON	TYP	LEVEL	EFFEKTIVE ATTACKENTYPEN
Hydragil	Käfer	Lv. 75	Feuer, Flug, Gestein
Bisofank	Normal	Lv. 75	Kampf
Shardrago	Drache	Lv. 75	Drache, Eis
Gelatwino	Eis	Lv. 75	Feuer, Gestein, Kampf, Stahl
Cavalanzas	Käfer / Stahl	Lv. 75	Feuer
Ramoth	Käfer / Feuer	Lv. 77	Flug, Gestein, Wasser



Ungebetener Überraschungsgast: Als ihr zum ersten Mal Adeku herausfordern wollt, ist Oberfiesling N bereits dort.

JAHR UND TAG IN EINALL

Viele Ereignisse in **Schwarz/Weiß** sind von Uhrzeit und Datum abhängig.
Wir decken die zeitbasierenden Geschehnisse auf, damit euch nichts entgeht!

Der Schnee schafft neue Wege: Nur im Winter könnt ihr dieses erhöhte Plateau in Nevaio City erreichen.

DIE JAHRESZEITEN

Jeden Monat herrscht in Einall eine andere Jahreszeit, wodurch ein Spieljahr eine Länge von durchschnittlich 122 Tagen erhält. Wir verraten euch, wann welche Saison hereinbricht.

MONATE IN DER REALEN WELT	JAHRESZEIT IN EINALL
Januar, Mai, September	Frühling
Februar, Juni, Oktober	Sommer
März, Juli, November	Herbst
April, August, Dezember	Winter

Die Jahreszeiten haben verschiedene geringfügige Auswirkungen auf den Spielverlauf:

- Je nach Jahreszeit unterscheidet sich der Tag- und Nachtzyklus. Während die Sonne im Sommer von 9 bis 19 Uhr scheint, steht sie im Winter nur von 11 bis 16 Uhr am Himmel.
- Die Pokémon Mebrana und Schnuthelm können nur im Frühling, Sommer und Herbst gefunden werden. Sie tauchen auf Route 8 und in Nevaio City auf.
- Die Pokémon Gelatroppo und Siberio könnt ihr ausschließlich im Winter fangen. Sucht am Drachenstiege nach ihnen.
- Das Reh-Pokémon Sesokitz hat je nach Jahreszeit ein anderes Erscheinungsbild. Könnt ihr im Jahreszeiten-Institut auf Route 6 alle vier Formen von Sesokitz vorzeigen, schenkt man euch zur Belohnung einen Blattstein.
- In Nevaio City könnt ihr im Winter durch das Erklimmen eines Schneehügels ein Sonderbonbon finden.
- Im Frühling und Sommer dürft ihr in Ondula gegen Cynthia antreten.
- Im Sommer habt ihr in Ondula die Möglichkeit, ein Mampfaxo im Tausch gegen ein Chillabell zu erhalten.
- Die Eisbude in Stratos City hat im Winter geschlossen.
- Wer genau hinhört, erkennt leichte Variationen in der Hintergrundmusik. Im Winter sind weihnachtliche Glockenklänge in manche Melodien eingemischt.

Sesokitz, das kleine Reh, taucht je nach Jahreszeit mit einer anderen Fellfarbe auf. Hier seht ihr Sommer und Winter im Vergleich.

DAS TAGWERK EINES TRAINERS

Viele Ereignisse in **Schwarz & Weiß** finden genau einmal pro Tag statt. Wir fassen die wichtigsten der täglichen Events für euch zusammen:

Achtet auf den Newsticker! Dort könnt ihr nachlesen, welches seltene Pokémon es heute zu schnappen gibt.

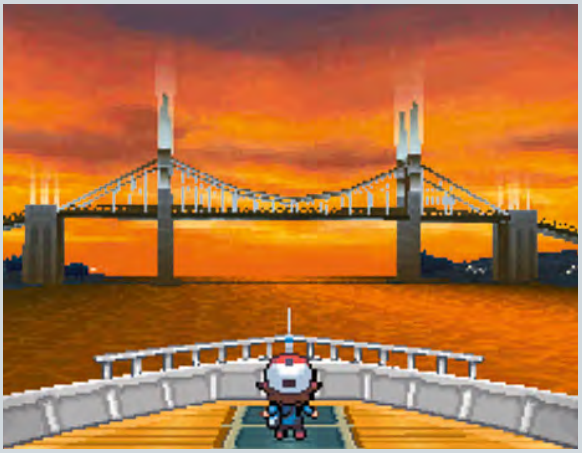
- Schwarm-Pokémon: Nachdem ihr den Nationaldex erhalten habt, könnt ihr jeden Tag das Schwarm-Pokémon suchen. Dabei handelt es sich um ein seltenes Pokémon, das einen Tag lang auf einer bestimmten Route besonders häufig vorkommt. Welches Pokémon es wo zu schnappen gibt, könnt ihr im Newsticker in den Stadttoren nachlesen.
- Beeren-Clown: Im Museum von Stratos City trefft ihr einen Clown, der jeden Tag einen anderen Pokémon-Typ fordert. Zeigt ihr ihm ein Pokémon dieses Typs, schenkt er euch dafür eine Beere.
- Massage: In der östlichen Querstraße in Stratos City wird ein Mädchen in dem Gebäude auf der linken Straßenseite einmal am Tag eines eurer Pokémon massieren. Das macht die Monsterchen glücklich, besucht das Mädchen daher vor allem mit Pokémon, die sich durch Zuneigung entwickeln.
- Riesenrad: Vor dem Riesenrad in Rayono City wartet jeden Tag ein anderer Trainer auf euch, um zu kämpfen. Nach dem Duell lädt der Trainer euch zu einer Fahrt auf dem Riesenrad ein.

Kanawa Town ist unter der Woche nur eine Art Eisenbahndepot ohne Besonderheiten. Am Wochenende findet hier jedoch ein reger Itemhandel statt.

Dieses Riesenrad erhebt sich über Rayono City. Nach einem kleinen Kampf dürft ihr einsteigen und den Rundblick über Einall genießen.

JAHRESZEIT	ABFAHRTZEIT
Frühling	17 bis 20 Uhr
Sommer	19 bis 21 Uhr
Herbst	17 bis 20 Uhr
Winter	16 bis 19 Uhr

- Dreierkämpfe: Wer von den neuen Duellmodi Dreierkampf und Reihumkampf nicht genug bekommen kann, sollte einmal am Tag in Twindrake City vorbeischauen. In einem Haus leben zwei Trainer, die euch täglich zu diesen besonderen Kampfformen herausfordern.
- Schatzsucher: Auf Route 13 trefft ihr einen Schatzsucher, der euch jeden Tag ein anderes Item schenkt. Was ihr bekommt, entscheidet der Zufall, also schaut täglich bei ihm vorbei, manchmal gibt es eine ganz schöne Rarität abzustauben.
- Hafenrundfahrt: An der östlichen Anlegestelle in Stratos City legt einmal am Tag die Royal Unova (englischer Name) ab. Die Mitfahrt kostet stolze 1000 PokéDollar, die aber gut angelegt sind. Ihr könnt entweder gegen die zahlreichen an Bord befindlichen Trainer kämpfen, um so ein paar Erfahrungspunkte zu sammeln, oder ihr genießt einfach nur die traumhafte Aussicht. Die genaue Abfahrtszeit der MS Einall Royal variiert je nach Jahreszeit:



Das sind ja schöne Aussichten! Vom Deck der Royal Unova aus könnt ihr viele Orte Einalls aus einer ganz anderen Perspektive kennenlernen.

SIEBEN TAGE HAT DIE WOCHE

Manche Ereignisse finden nur einmal pro Woche statt. Wir verraten euch, an welchem Tag ihr welchen Ort besuchen solltet, um nichts zu verpassen!

- Dienstag: Außer im Winter könnt ihr in Stratos City jeden Dienstag ein Eis erwerben. Dieses wirkt ähnlich wie ein Hyperheiler.
- Freitag: Unterhalb der Traumbrache habt ihr jeden Freitag die Gelegenheit, ein Somnivora zu fangen, das über die spezielle Fähigkeit Telepathie verfügt.
- Samstag: Kehrt zurück nach Avenitia, nachdem ihr die Top Vier besiegt habt, und sprecht im Labor von Professorin Esche mit Bell. Sie wird von nun an jeden Samstag gegen euch kämpfen. Ihre Pokémon haben inzwischen Level 60 überschritten und sind somit sehr gut zum Sammeln von Erfahrungspunkten geeignet.
- Wochenende: In Ferrula (von Rayono City aus mit der braunen U-Bahn zu erreichen) findet jedes Wochenende ein reger Item-Tauschhandel unter der Passanten statt. Schaut vorbei und versucht, ein paar Schnäppchen zu machen!

Kanawa Town ist unter der Woche nur eine Art Eisenbahndepot ohne Besonderheiten. Am Wochenende findet hier jedoch ein reger Itemhandel statt.

MANUELS SCHATZKAMMER

DIE N-ZONE-LESER SIND SICH EINIG: MANUEL DONAUBAUER HAT DIE BESSERE SAMMLUNG ALS CHRISTOPH!

Er besitzt eine prunkvolle Wii-Uhr. Er hat ein Original-Hanafuda-Kartenspiel mit Shigeru-Miyamoto-Signatur im Schrank stehen. Und seine Sammlung seltener Japan-Importspiele ist legendär. Kurz und knapp: Unserem Leser Manuel Donaubauer macht so schnell keiner etwas vor, wenn es um das Horten von Nintendo-Raritäten geht. Er wurde unter zahlreichen Bewerbern bei der N-ZONE-Aktion „Schlag den Redakteur“ ausgewählt und musste sich gegen unseren Christoph behaupten: Wer von beiden hat die bessere Nintendo-Sammlung? Die Leser waren sich in dieser Sache einig: Ihrer Meinung nach besitzt Manuel die fetteren Prunkstücke! 78 Prozent kürten ihn bei der großen Online-Abstimmung zum Sieger. Nur 22 Prozent befanden, dass Christoph die beste Nintendo-Sammlung besitzt. Im Interview wollten wir anschließend wissen, wie sich unser freudestrahlender Gewinner sein Schatz-Archiv erarbeitet hat. Damit ihr euch einen Eindruck von Manuels Sammlung verschaffen könnt, drucken wir auf dieser Doppelseite außerdem die besten Fotos seiner Schatzkammer ab.

1 Manuel ist natürlich auch N-ZONE-Leser der ersten Stunde.

2 Auf diesem DS-Modul, das auf der E3 2005 verteilt wurde, befindet sich der Trailer zu **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.

3 Wow! Manuel nennt sogar ein 64DD sein Eigen. Dieser Karton beherbergt das seltene N64-Laufwerk.

4 Miyamoto zum Zweiten, diesmal hat der Mario-Erfinder auf Hanafuda-Spielkarten unterschrieben.

5 Selbstverständlich besitzt Manuel auch (fast) alle Nintendo-Soundtrack-CDs.

6 Diese Wii-Uhr wurde exklusiv für eine Journalistenveranstaltung hergestellt. Unfassbar, was Manuel so alles besitzt!

7 Schon wieder Miyamoto: Hat Manuel Donaubauer etwa das Haus des Mario-Erfinders geplündert?

8 Manuel besitzt sogar den Soundtrack zu **Ocarina of Time** – inklusive Okarina! Von diesem Set existieren nur 5.000 Exemplare.

9 Dieses Bild zeigt die ungeschnittene Originalversion von **Zelda: Ocarina of Time**.

10 Wahnsinn: Hier zeigt uns Manuel seine Verpackung von **Super Mario 64**, signiert von niemand Geringerem als Shigeru Miyamoto.

11 Dieser Nintendo DS aus der Hot-Summer-Edition ist weltweit auf 200 Stück limitiert. Manuel besitzt allerdings auch dieses überaus seltene Sondermodell. Weiter so, Manuel!

„HAST DU ETWA MIYAMOTOS HAUS GEPLÜNDERT, MANUEL?“

N-ZONE: Erst einmal herzlichen Glückwunsch, dass du Christoph im Wettstreit geschlagen hast! Wie fühlst du dich nach dem Triumph?
Manuel: Vielen Dank! Ich hätte nie gedacht, dass ich überhaupt als Kontrahent ausgewählt und dann auch noch gewinnen würde. Ich bin völlig überrascht und freue mich sehr über diesen Sieg.

N-ZONE: Wo hast du eigentlich die ganzen Miyamoto-Autogramme her?
Manuel: Nun ja, ihr habt vermutlich irgendwelche spektakulären Erlebnisse erwartet, aber da Shigeru Miyamoto nur sehr, sehr selten in Europa, geschweige denn in Deutschland ist, habe ich alle Autogramme bei Online-Auktionen erworben.

N-ZONE: Wie viel Zeit und Geld hast du investiert, um deine Sammlung aufzubauen?
Manuel: Alles begann im Jahr 2007. Ich war so von der **The Legend of Zelda**-Serie angetan, dass ich alle auf Nintendo-Konsolen erschienenen Spiele mit Link zusammengesammelt habe. Dann kam eine große Vitrine in mein Zimmer und die füllte sich von Zeit zu Zeit. Bis heute habe ich mit Sicherheit ein paar tausend Euro in das Erweitern meiner Sammlung investiert und suche seitdem fast täglich im Internet nach neuen Raritäten und signierten Nintendo-Sachen.

N-ZONE: Auf welche Prunkstücke bist du besonders stolz? Was fehlt dir noch zum vollständigen Sammlerglück?
Manuel: Besonders stolz bin ich auf meine Autogrammkarte von Charles Martinet, die ich mir beim Mario-Kostümwettbewerb auf der GamesCom 2010 abgeholt habe. Der Nintendo DS Hot Summer Mario und die signierten Spielkarten bedeuten mir auch sehr viel. Natürlich könnte man so eine Sammlung noch bis ins Unendliche mit einer goldenen Nintendo-World-Championship- oder einer Nintendo-Campus-Challenge-Competition-Cartridge ausbauen. Mein größter Wunsch wäre eine von Miyamoto angefertigte Mario-Zeichnung mit Unterschrift, wie sie damals im Virgin Megastore verschenkt wurde.

N-ZONE: Wenn du dir einen einzigen Gegenstand aus Christophs Sammlung aussuchen könntest: Welcher wäre es?
Manuel: Mein Auge ist sofort auf den Panasonic-Q-Player *(ein GameCube mit integriertem DVD-Player, der ausschließlich in Japan auf den Markt kam, Anm. d. Red.)* und auf den Virtual Boy gefallen. Ich würde mir den Q-Player aussuchen.

N-ZONE: Wir sind gespannt, ob Christoph ihn hergibt. Viel Erfolg noch beim weiteren Ausbau deiner Sammlung. Und jetzt wird erst mal der Triumph bei „Schlag den Redakteur“ gefeiert!

DIE NINTENDO-RADIO-CHARTS

Viele Nintendo-Spiele haben einen coolen Soundtrack, aber welches sind eigentlich die derzeit beliebtesten Videospiel-Melodien?

Unser Pokémon-Experte Stephan Gerner ermittelt jede Woche im Rahmen seiner Radiosendung „Pilze-Wunderland on air“ auf www.kibofm.de die angesagteste Mucke. Wenn ihr die Charts selbst mitgestalten wollt, dann schaltet einfach am Montagabend Stephans Sendung ein. Er spielt nicht nur die Songs für euch ab, sondern erklärt euch auch, wo und wie ihr selbst abstimmen könnt. Außerdem erwarten euch Spieletests sowie Mitmach-Quizrunden aus dem Nintendo-Universum. Die aktuellen Charts sehen wie folgt aus:

1. Zelda: Ocarina of Time: **Das Lied der Händler**
2. Wigald Boning: **Gimme More Huhn** (offizieller Song zu den Moorhuhn-Spielen)
3. Kingdom Hearts: **Night of Fate**
4. Giorgio Vanni: **Oltre I Cieli Dell Avventura** (das zweite italienische Intro des Pokémon-Animes)
5. Sonic the Hedgehog: **Fastest Thing Alive** (Intro der Sonic-Zeichentrickserie)
6. Pokémon Schwarz & Weiß: **Champion Adeku**
7. Super Mario Galaxy: **Airship Armada**
8. Donkey Kong Country: **Forest Frenzy**
9. Zelda – The Wind Waker: **Outset Island**
10. DuckTales (NES): **The Moon**

DEUTSCHLANDS BESTE LESER

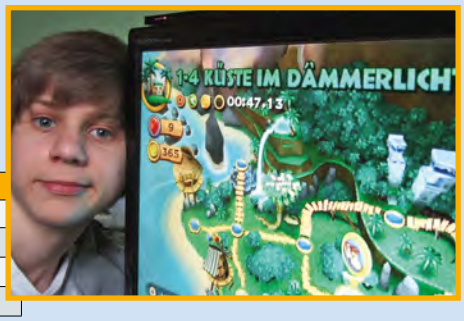
Wir suchen die treuesten N-ZONE-Fans der Republik. Diesmal: Zeigt euch, ihr Bayern!

N-ZONE will wissen, wie verspielt Deutschland ist. Daher möchten wir ab sofort im Spielerforum die Fotos von Lesern aus allen 16 Bundesländern abdrucken. Den Anfang machen die Leser aus dem Heimatland des N-ZONE-Verlags, Bayern. Also, liebe Ober-, Unter-, Mittelfranken, Niederbayern, Schwaben und alle anderen Nintendo-Fans aus dem Freistaat: Schickt uns an redaktion@n-zone.de Fotos von euren Zockerzimmern, von eurer letzten Wii-Party, von euren Pokémon-Sammeltreffs auf dem örtlichen Marktplatz und dergleichen. Einsendeschluss ist der 24. März 2011.

MISSION: 3D-SCHNAPPSCHUSS

DER LETZTE WETTBEWERB:
Letzten Monat suchten wir den Leser mit der niedrigsten Spielzeit für den Level 1-4 („Künste im Dämmerlicht“) in **Donkey Kong Country Returns**. Und hier sind die Bestplatzierten:

47,13 Sekunden	**Tim Steinmetz**
47,90 Sekunden	Benjamin Floriani
48,63 Sekunden	Jan Oelbracht
48,84 Sekunden	Philipp May
50,42 Sekunden	Manuel Mößler



DER NEUE WETTBEWERB:
Diesen Monat sind wir auf der Suche nach dem besten 3D-Foto, das ihr mit eurem Nintendo 3DS erstellt. Gesucht ist das – laut Meinung der Jury – lustigste, interessanteste und künstlerisch wertvollste Motiv. Kopiert es auf eine SD-Karte und schickt es uns bis zum 24. März 2011 an redaktion@n-zone.de! Im nächsten Heft können wir es natürlich nur zweidimensional abdrucken.

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Das war zu erwarten: In der letzten Ausgabe stellten wir noch mehr als 30 Leser vor, die alle Voraussetzungen erfüllten. Diesmal sind es deutlich weniger. Das liegt wohl daran, dass die Anforderungen viel schwieriger zu schaffen waren. Es galt, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr ein gestricktes Paar Socken mit rosaroter Ferse in der Hand haltet. Außerdem verlangten wir, dass ihr in eurem Haar zwei Stricknadeln tragt. Zu guter Letzt musste noch eine zweite Person zu sehen sein, die eine Krone mit Zacken auf dem Kopf hat – wie Kirbys Kumpel, der Prinz Plüsch. Wir gratulieren Jennifer und Isabella Treu, Lukas Kohnemann, Julian und Louis Wagner, Benjamin Waldmann, Julian Hilbig, Matthias Hippold, Tim Jehle sowie Luca Joe Kurz.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich unser Christoph irrte und tatsächlich mehr als drei Leser die Wette schafften, musste er einen Artikel mit 3D-Brille auf der Nase schreiben. Er suchte sich die Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen“ aus – so sah er zeitweise genauso bescheuert aus wie der Namensgeber der Rubrik!

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr zwei Brillen tragt – die vordere muss allerdings eine 3D-Brille sein, wie Christoph sie im Bild (links) trägt!**
2. **Dabei tragt ihr einen langärmeligen Pullover, der entweder knallgrün oder knallrot ist (wie bei einer altmodischen 3D-Brille).**
3. **In eurer Hand befindet sich ein Bumerang (im Andenken an Link, der sich zum Nintendo-3DS-Konsolenstart noch nicht blicken lässt).**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, Weißwurst mit Nuss-Nougat-Creme zu verzehren. Diese etwas andere Schwarz-Weiß-Speise symbolisiert die Game-Boy-Ära, als man noch nicht in Farbe zockte. Na lecker!

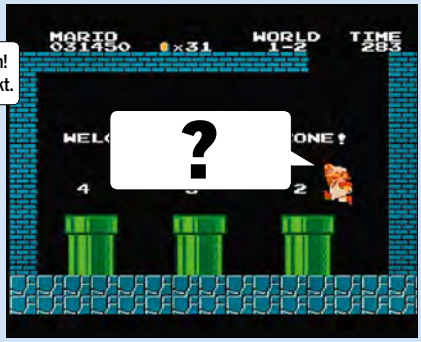
DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 24. März 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit diesen lustigen Sprechblasen amüsierte Robin Cori Riesch aus Bredstedt die Redaktion im letzten Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt unser allseits beliebter Superstar in dieser Szene aus Super Mario Bros.? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblasen erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit dem jeweiligen Spruch drauf. Schickt eure Texte bis zum 24. März 2011 an redaktion@n-zone.de!

Mehr geht nicht ...

MIT 12 EXTRAS:
4 Spiele-Poster +
8 geniale Tippskarten

52 Seiten +++ Großes Star-Wars-Special +++ Test der deutschen Spiele Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition +++ Coole Kreativ-Spiele +++ Die besten Rennspiele +++ Gewinnspiel: DSi-Konsolen und Pokémon-Spiele u. v. m.

Jetzt bequem online bestellen unter shop.kidszone.de

LESERZITATE

Mich würde das ganze 3D hier und 3D da, wie es auf den Hüllen von 3DS-Spielen steht, nicht stören. Aber dass sich die Hersteller nicht einmal einen richtigen Titel ausdenken, nervt mich gewaltig: **Super Monkey Ball 3D** – und weiter? **Splinter Cell 3D** – siehe vorherige Bemerkung! **Ridge Racer 3D** – aha! **Rayman 3D** – ach komm, da hätte man doch noch irgendein Wort hinten dranklatschen können! Und dann noch **Rabbids 3D** und **Dinosaurier 3D**, toll! Wie soll man diese Spiele denn bitte auseinanderhalten? **Ghost Recon: Shadow Wars**, das nenne ich mal einen richtigen Titel, jawohl! Ach ja: Nintendo muss ich an dieser Stelle loben, denn deren Titel sind allesamt toll. Wenn ein Spiel halbwegs erfolgreich sein soll, muss zumindest ein guter Titel vornedrauf stehen.

COMIXFISCH

Mir gefallen die bisherigen 3DS-Verpackungen bis auf SEHR wenige Ausnahmen nicht sonderlich gut. Es sind halt wirklich die typischen Cover, wie es sie bei Konsolenstarts häufig gibt. Die Spiele tragen meistens das Wort 3D im Titel (wie damals beim Nintendo 64 immer die Ziffer 64 im Namen enthalten war). Es sind sehr austauschbare und wenig aufwendige Cover. Für mich persönlich ist seitens Nintendo selbst noch kein Line-up zum Launch so schwach gewesen wie beim 3DS. Ich hatte sehr auf **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** und/oder **Kid Icarus: Uprising** gehofft. Na ja, so werde ich mir wahrscheinlich **PilotWings Resort** holen. Und natürlich muss auch der 3DS am Erscheinungstag her, weil alles, was noch kommt, SEHR lecker ist!

ANDIWORKS

Für mich reicht die Grafik des Nintendo 3DS völlig aus. Die NGP-Konsole von Sony bietet bis auf das Touchpad nichts wirklich Neues. Der 3DS hingegen hat diesen 3D-Effekt ohne Brillenzwang. Und das ist etwas ganz Frisches, was es noch nie gab. Letztendlich wird der Handheld gewinnen, der die besseren Spiele herausbringt, und dies wird sehr wahrscheinlich Nintendo sein. Man denke allein an **Mario**, **Zelda**, **Resident Evil**, **Street Fighter** und **Professor Layton**! Bei den Spielen ist für jeden etwas dabei. So eine gute Mischung wird es bei Sony nicht geben.

S-KENNEDY

Einst servierte uns Nintendo im Wii-Shop-Kanal Perlen à la **Mega Man 10** (links). Mittlerweile dominiert hingegen Flop-Software wie **My Fireplace** (oben). Das nervt unseren Leser Sven Papendieck gewaltig.

SHOP-STARRE

Hallo N-ZONE,
ich schreibe euch, weil mich interessiert, wie andere Leser zur Virtual Console stehen. Denn ich bin richtig frustriert über das Download-Angebot seitens Nintendo. In den ersten Monaten habe ich fast täglich nach Neuigkeiten gesucht und mich tierisch auf jeden Freitag gefreut. Schon Punkt Mitternacht habe ich den Downloadkanal geöffnet und konnte es kaum erwarten zu erfahren, welche Spiele diesmal erhältlich waren. Dann kamen die WiiWare-Downloads hinzu und brachten immerhin ein paar Perlen wie **World of Goo** oder zwei neue **Mega Man**-Teile. Doch seit einigen Monaten ist mein Interesse nahezu verschwunden. Nur noch sporadisch schaue ich nach, ob überhaupt noch mal ein alter Titel verfügbar ist. Heute *(Sven bezieht sich auf den 28. Januar 2011, Anm. d. Red.)* habe ich sogar nirgendwo im Internet überhaupt eine Info über neue Titel bekommen. Erst eine englischsprachige Seite verriet mir: VC-Spiele gibt es diesmal keine, dafür aber die WiiWare-Granaten **Around the World** und **Jewel Creepers**. Na danke! Ein Geografie-Quiz (habe ich in der Schule schon genug) und ein Puzzlespiel-Klon, wie er auf jedem Handy inzwischen gratis integriert ist. Auch wenn ich Arcade-, Neo-Geo- und PC-Engine-Spiele sehr schätze: Der Großteil der Wii-Besitzer ist nun mal mit Super Nintendo, NES und N64 aufgewachsen. Und da wären noch so viele Perlen verfügbar: **Secret of Evermore**, **Illusion of Time**, **Terranigma**, **Turtles in Time**, **DuckTales** oder die verbliebenen **Mega Man**-Teile, um nur einige zu nennen. Geschweige denn die Möglichkeit, Importperlen wie **Chrono Trigger** oder **Final Fantasy VI** endlich nach Deutschland zu bringen – und zwar nicht nur auf einem Handheld. Gern würde ich dafür auch entsprechend mehr bezahlen. Aber meiner Meinung nach ist die VC inzwischen endgültig eingeschlafen. Auf dem 3DS soll ja auch eine VC kommen. Hoffentlich mit Game-Boy-, Game-Boy-Advance- und DS-Spielen. Dann gibt es wenigstens genug Auswahl – obwohl die auf der Wii anscheinend auch nicht viel nützt. Wie geht's den anderen Lesern mit dem aktuellen VC-Angebot? Ich würde mich über weitere Meinungen freuen!

SVEN PAPENDIECK

N-ZONE: Du greifst ein spannendes Thema auf. Um ehrlich zu sein, hält sich auch die Begeisterung der Redakteure für die wöchentlichen Aktualisierungen im Wii-Shop in Grenzen. Einst kommentierten wir die Virtual-Console-Neuheiten sogar jeden Freitag auf www.n-zone.de, doch als Nintendo begann, immer mehr Nietenspiele herauszubringen, war auch eine Debatte darüber überflüssig. Oder hätten wir darüber schreiben sollen, ob ein Spiel qualitativ mies oder einfach nur schlecht ist? Was meinen andere Leser zur momentanen Starre im Wii-Shop?

OHNE EINLADUNG ZUR E3-MESSE?

Hallo liebes N-Zone Team,
zunächst mal ein großes Lob an euch. Eure Zeitschrift ist echt der Hammer. Doch komme ich nun zu meiner Frage. Jedes Jahr findet ja die E3 statt und ich habe mich gefragt, ob man dort nur mit Einladung reinkommt oder es so ähnlich ist wie mit der GamesCom in Deutschland, dass jeder hingehen kann, der möchte.

N-ZONE: Die E3 ist eine Fachmesse, zu der nur Leute Zutritt erhalten, die explizit eine Einladung erhalten haben. Dies sind beispielsweise Journalisten, Entwickler, Mitarbeiter von Presse-Agenturen oder Angestellte eines Spieleherstellers. Ein Trost ist allerdings: Auf der GamesCom werden zumeist dieselben Produkte gezeigt, die auch auf der E3 präsentiert wurden.

Ach und schaut mal, was ich beim Einkaufen entdeckt habe …

N-ZONE: Das Bild (siehe unten) ist ja toll! Was kommt als Nächstes? Eine Metzgerei namens

„Bowser“ vielleicht? Oder ein Friseursalon, der „Waluigi“ heißt? Danke für die ulkige Einsendung!

Macht weiter so!

JENNI BÖTTCHER

POKÉMON NUR IM DOPPELPACK

Liebe N-ZONE-Redakteure,
ich habe eine Frage, welche die Spielreihe **Pokémon** betrifft. Wofür entwickelt Game Freak immer für jede Generation der **Pokémon** zwei Editionen gleichzeitig? Zum Beispiel zur jetzigen Zeit mit der **Schwarzen** und der **Weißen Edition**. Ich kann mir kaum vorstellen, dass diese Firma einen praktischen Nutzen daraus ziehen kann.

N-ZONE: Da täuschst du dich! Die Pokémon-Serie basiert seit jeher auf dem Gedanken der Kommunikation mit anderen Fans: Die Spieler vernetzen sich untereinander, um an Pokémon zu gelangen, die in der eigenen Edition nicht zu finden sind. So entsteht ein Gemeinschaftsgefühl, das die Leute gehörig zusammenschweißt. Das würde es in diesem Ausmaß nicht geben, wenn Game Freak nur jeweils einen Ableger pro Generation veröffentlichte. Außerdem darf man den wirtschaftlichen Aspekt nicht vergessen: So mancher Pokémaniac kauft sicherlich beide Editionen. Das zahlt sich aus.

Nun will ich euch noch ein wenig loben: Macht weiter so, das Heft könnte nicht besser sein!

SVEN ERIK BAUMANN

NOCH EIN GAST!

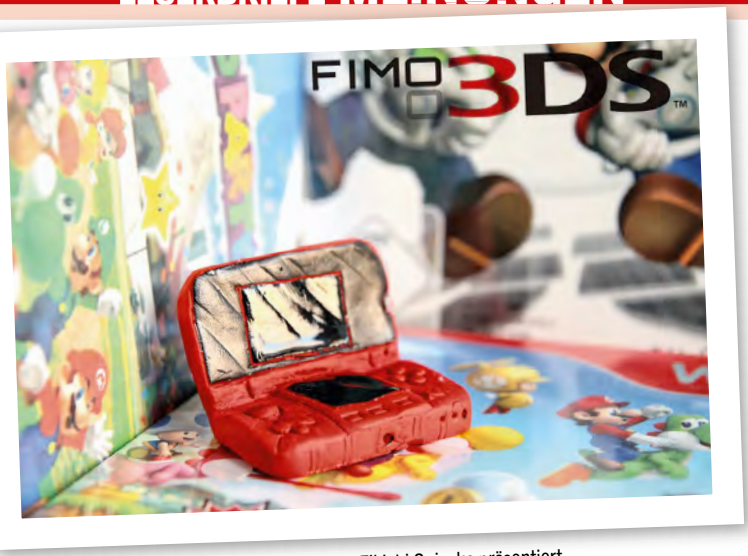
Sehr geehrte Damen und Herren, in der letzten Ausgabe haben Sie in der Reportage „Gastauftritte der Nintendo-Helden“ eine Gastrolle in **Ocarina of Time** vergessen: Im Schlosshof, wo man Zelda trifft, kann man in einem der Fenster Bilder an der Wand sehen, auf denen Mario, Luigi, Peach, Yoshi und Bowser abgebildet sind. Mario sogar in seiner Flügelform aus **Super Mario 64**.

N-ZONE: Diese Gastrollen sind natürlich legendär. Allerdings gibt es natürlich noch vieeeel mehr solcher Auftritte, die wir unmöglich vollständig im Heft abdrucken konnten. Möglicherweise reichen wir ja bald einen zweiten Teil der Reportage nach.

In der Ausgabe 02/2011 hieß es, dass Squawks in **Donkey Kong Country Returns** nicht auftaucht. In Crankys Laden kann man ihn aber ausleihen.

MICHAEL MOOR

N-ZONE: Das ist richtig. Er taucht zwar auf, allerdings lässt sich Squawks im Gegensatz zu den alten Serienablegern diesmal nicht selbst steuern. Er dient nur zum Aufspüren von Puzzleteilen.



Auch das gab's diesen Monat: Alexander alias Eikichi Onizuka präsentiert uns einen selbst gebastelten Nintendo 3DS (aus Fimo-Knete).

MINI-MIIS

Hallo liebes N-ZONE Team,
ich habe gehört, dass man den Mii-Kanal der Wii mit einem DS verbinden kann. Dafür muss man auf der Wii-Fernbedienung angeblich diese Tastenkombination drücken: A, B, 1, 2 (gedrückt halten). Ich habe das ausprobiert und es funktioniert, nur habe ich keinen DS und ich wüsste auch nicht, was mir das bringen könnte. Wisst ihr mehr darüber?

STEFAN JÖHNK

N-ZONE: Na freilich! In das DS-Spiel Laufrhythmus lässt sich zum Beispiel eine Mii-Figur integrieren, wenn man im Mii-Kanal auf der Wii hintereinander (nicht gleichzeitig!) folgende Tasten drückt: A, B, 1. Nun musst du für einige Sekunden den 2-Knopf gedrückt halten, bis der Hinweis erscheint, dass du dein Mii auf den DS transportieren kannst. Ab jetzt ist ein neuer Button im Mii-Kanal sichtbar, der künftig für den Mii-Import auf DS-Systemen genutzt wird (siehe Bild). Aber der Nutzen ist eher bescheiden, denn Laufrhythmus ist das einzige uns bekannte Spiel, das DS-Miis unterstützt.

BERICHTIGUNG

Im Artikel „Winter in der Nintendo-Welt“ wird von Winter- bzw. Eiswelten in Nintendospielen berichtet. Unter anderem über den Eispalast in **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. Es stimmt, dass der Palast in der Schattenwelt ist. Es stimmt jedoch nicht, dass an der gleichen Stelle in der Lichtwelt die Wüste ist. Da, wo der Eispalast in der Schattenwelt ist, ist in der Lichtwelt der Hylia-See. Und da, wo in der Lichtwelt die Wüste mit dem Sandpalast ist, ist in der Schattenwelt ein Sumpf mit einem Sumpfpalast. Ansonsten war das aber ein super Artikel.

OLIVER QUILITSCH

N-ZONE: Dankeschön! Du hast übrigens vollkommen recht. Den Fehler im Heft bitten wir zu entschuldigen.

Schnappschuss: Patrick Glatz aus Österreich präsentiert uns seine beeindruckende Retro-Spielesammlung.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NOCH MAL VON VORN!

Aus Alt mach Neu: Immer mehr Remakes alter Spieleklassiker drängen auf den Markt. Das war früher nicht anders. Aber warum ist das eigentlich so?

Christoph: Du, ich habe DIE glorreiche Idee! Wir drucken alte N-ZONE-Hefte von früher einfach noch mal. Denn **Ocarina of Time** ist ja schon 1998 auf den Markt gekommen. Da könnten wir den Test von damals einfach wiederverwerten. Genauso verfährt ja auch Nintendo, wenn es das Action-Adventure vom N64 auf den 3DS umsetzt. Was denkst du: Woher kommt der neuerliche Remake-Wahn?

Thomas: Bei **Ocarina of Time** wundert es mich nicht. Links erstes N64-Abenteuer gilt als eines der besten Games aller Zeiten und dürfte für viele Spieler ein Kaufgrund für den 3DS sein. So kann Nintendo die Hardware-Verkäufe ankurbeln und geht dabei aufgrund des großen Namens gleichzeitig nur ein geringes Risiko ein, dass das Spiel sich nicht verkauft. Auch die Entwicklungskosten, um den Klassiker in die dritte Dimension zu bringen, dürften im Vergleich zu einer kompletten Neuentwicklung eher gering ausfallen. Ganz wie bei **Super Mario 64**, dessen Remake als Launchtitel für den DS seinerzeit ebenfalls sehr erfolgreich war.

Christoph: Bedenke auch, dass Remakes erst seit einigen Jahren so richtig legitim sind. Mitte der Neunzigerjahre konnte man noch nicht ohne Weiteres zehn Jahre alte Games neu auflegen, weil diese technisch und spielerisch zu dürftig waren. Doch ein Klassiker von 1998 – etwa das von dir angesprochene **Ocarina of Time** – lässt sich mühelos im Jahr 2011 erneut auf den Markt bringen, eben weil es zeitlos ist. Die Frage ist aber: Wie viele Neuauflagen darf Nintendo den Zockern zumuten, ohne dass diese sich veräppelt vorkommen? Auf dem 3DS sind ja bereits jetzt vier Remakes bekannt: **Rayman 3DS** (eine Umsetzung von **Rayman 2** vom Dreamcast), **Star Fox 64 3D** und **Ocarina of Time** (beide N64) sowie **Splinter Cell: Chaos Theory** (GameCube). Reicht es nicht langsam?

Thomas: Ach – solange die Spiele gut sind und es auch ausreichend neues Spielfutter gibt, stören mich Remakes nicht. Im Gegenteil: Wozu soll ich etwas am N64 oder auf WiiWare in alter Optik spielen, wenn ich eine aufpolierte und an die neue Technik angepasste Fassung zocken kann? Gefährlich wird's nur, wenn uns alte, mittelmäßige Games serviert werden, die vor allem spielerisch nicht mehr zeitgemäß sind. Da hilft dann auch 3D nicht mehr viel.

Christoph: Erinnerst du dich noch, als die Entwickler des miesen N64-Rennspiels **Cruis'n USA** auf die Idee kamen, die Serie auf der Wii neu aufzulegen? Das konnte nur nach hinten losgehen! Nicht jedes Remake muss also zwangsläufig gut sein. Wie stehst du eigentlich dazu, dass Nintendo alle paar Jahre frühere **Pokémon**-Editionen wiederverwertet? Aus den ursprünglichen Editionen **Rot** und **Grün** wurde **Feuerrot** und **Blattgrün**, aus **Gold** und **Silber** wurden **HeartGold** und **SoulSilver**. Muss das sein?

Thomas: Solange die Remakes den Spielern einen richtigen Mehrwert im Vergleich zu den Originalen bietet, finde ich das voll in Ordnung. Mit „richtig" meine ich, dass ein Spiel nicht nur optisch leicht aufpoliert wird, sondern neue Inhalte beziehungsweise verbessertes Gameplay bietet. Und das tun die neu aufgelegten **Pokémon**-Versionen definitiv! Und als Fan von Rennspielen erinnere ich mich natürlich an **Cruis'n USA** und den misslungenen Nachfolger. Ein besseres Beispiel dafür, dass man manche Spiele ruhen lassen sollte, hättest du kaum finden können. Hoffen wir mal, dass wir mit derartigen Remakes auf dem 3DS verschont werden, wobei ich mir keine Sorgen mache, dass Nintendo uns derartig alten Käse noch mal aufgewärmt vorsetzen würde.

Christoph: Hoffen wir, dass wir in erster Linie mit neuen Games versorgt werden. Davon darf es dann in zehn Jahren gern ein Remake geben!

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

100. AUSGABE

100. AUSGABE
GROSSES JUBILÄUM

- ★ RÜCKBLICK AUF DIE ANFÄNGE VON WIDESCREEN!
- ★ GROSSE VERLOSUNG VON HEIMKINOEQUIPMENT, DVDS, BLU-RAYS UND MEHR!
- ★ GROSSE COVERWAHL MIT ALLEN 100 AUSGABEN AUF RIESENPOSTER!
- ★ AUF HEFT-DVD: SPANNUNGSGELADENER KURZFILM VON UND MIT DER REDAKTION

PSYCHOTHRILLER
ANTIKÖRPER

SPANNUNG PUR
BRILLANTER DEUTSCHER THRILLER

RED RIDING HOOD
RIESEN-POSTER ALS BEILAGE

IM ABO ODER EINZELN BESTELLBAR UNTER:
shop.widescreen-online.de

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 61 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 04/11
Top-Themen: **Pokémon Schwarz/Weiß, Naruto, One Piece**. Auch als Premium-Variante inklusive Extras!

play³ 04/11
Top-Themen: **Battlefield 3, L.A. Noire, Last Guardian, Risen 2, Mortal Kombat, Test Drive Unlimited 2, Dragon Age 2, Bulletstorm** u. v. m.

X3 05/11
Top-Themen: **Battlefield 3, Deus Ex Human Revolution, Shift 2 Unleashed, L.A. Noire, The Darkness 2, Dragon Age 2, Homefront** u. v. m.

PC Games 03/11
Top-Themen: **Dawn of War 2, Dragon Age 2, Test Drive Unlimited 2, Bulletstorm, Crysis 2, Heroes 6, Battlefield 3** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

Band 1 des **Zelda**-Mangas **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; Sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1** (Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2** (Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 05/2011
AB 20.04.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

Wir nehmen weitere in Kürze anstehende Games für die neue Nintendo-Hardware unter die Lupe und blicken auf die nächsten Monate.

In der Vorschau zu dem heiß begehrten Wii-Rollenspiel aus Fernost erklären wir, warum RPG-Fans dieses Game unbedingt im Auge behalten sollten.

Besser als der erste Teil? Wir verraten es euch im großen Test im nächsten Heft!

Im Einkaufsführer knöpfen wir uns die besten Jump & Runs für Wii und DS vor.

AUSSERDEM:

Wer nicht genug von den Pokémon bekommen kann, liegt mit dem Kids-Zone-Sonderheft 02/11 genau richtig. Darin findet ihr alles Wissenswerte zu **Schwarz/Weiß** sowie weitere spannende Themen. Als Extras liegen dem Heft ein cooles Poster und hilfreiche Tippskarten bei.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Patrick Schmid, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Stephan Gerner, Jan Königsfeld, Lukas Schmid, Anne Schmiedl
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Trainees Patrick Ollivier

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

BLOODGAME

Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!

- Kämpfe auf Seiten der **Vampire**, **Werwölfe** oder **Hunter** und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
- Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
- Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!

Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!

Start Open Beta – 15. März 2011

www.bloodgame.de

© 2010 Playa Games GmbH

Zurück auf die Farm!

Ab März 2011 im Handel!

USK ab 0 freigegeben

© 2010 Natsume Inc. All rights reserved. Licensed to and published by Rising Star Games Limited.
Nintendo DS is a trademark of Nintendo.